

Trabajo Fin de Grado

Magisterio en Educación Primaria

Incidencia de la cultura de masas en la motivación
del alumnado de primaria por la Educación Física

Incidence of mass culture on the motivation of
primary school students for Physical Education

Autor/es

Roberto Álvarez García

Director/es

Carlos Peñarrubia Lozano

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2020

Resumen

Cada día más niños en edad escolar eligen la cultura de masas como su alternativa de ocio favorita, sea yendo al cine, jugando a videojuegos en línea, o viendo a sus youtubers favoritos. El objetivo de este trabajo es la investigación acerca de los sentimientos, que en los alumnos despierta la contextualización de actividades de Educación Física, en contenidos de la cultura de masas. Así mismo se mide la motivación que tienen acerca de algunas disciplinas deportivas, con el fin de observar la influencia que la motivación por la Educación Física, tiene en el interés por otras materias. Se creó un cuestionario *ad hoc*, cumplimentado por 49 alumnos y alumnas de tercer curso de Educación Primaria del colegio Sagrado Corazón de Jesús en Zaragoza. Las respuestas son analizadas de forma descriptiva e inferencial. Los resultados muestran que a una mayoría de alumnos les gustaría que las actividades de EF, tuvieran una escenificación basada en series o películas. Por otro lado, los datos reflejan una relación directa entre la motivación por la Educación Física y el interés que ésta suscita hacia el resto de materias curriculares ($p=,000$).

Palabras clave: medios de comunicación masivos, orientación, baile, esgrima, servicios VOD.

Abstract

Everyday more children in school-age choose to consume the contents of mass culture as its favourite leisure activity by going to the cinema, playing videogames online or just watching their favourite youtubers. The objective of this project is to investigate about the feelings that arouse in the children the contextualization of mass culture contents in Physical Education activities. Likewise, the motivation they have about some sports disciplines is measured, in order to observe the influence that motivation for Physical Education has on the interest in other subjects. An *ad hoc* questionnaire was created, completed by 49 students in the third year of Primary Education at the Sagrado Corazón de Jesús school in Zaragoza. The answers are analyzed descriptively and inferentially. The results show that a majority of students would like the Physical Education activities to have a staging based on series or films. On the other hand, the data reflects a direct relationship between motivation for Physical Education and the interest it arouses in the rest of the curricular subjects ($p=,000$).

Key words: mass communication media, orientation, dance, fencing, VOD services.

A la atención del lector: En el presente trabajo se utiliza el género masculino como género neutro para referirse o bien a grupos de gente cuyo género no es necesario conocer (*los alumnos responden...*), o bien a figuras individuales no determinadas (*el profesor entrega...*). Entiéndase que, cuando por contexto, la diferenciación de géneros sea relevante, las referencias masculinas dejarán de ser neutras con el fin de mostrar una diferencia entre los géneros sobre los que verse la información. Esta diferenciación se hace con una finalidad únicamente informativa sin intención de acarrear perjuicio a ningún género ni persona.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN AL TEMA.....	5
1.1 Introducción.....	5
1.2 Justificación de elección del tema.....	7
2. CULTURA DE MASAS COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE ...	8
2.1 Cultura de masas, más allá de la tradición	8
2.1.1 Definición	8
2.2.2 El consumo de los jóvenes del contenido audiovisual industrializado	11
2.2.3 El consumo de videojuegos en los jóvenes	14
2.1.4 El contenido audiovisual aficionado. Los jóvenes en las plataformas de creación y difusión de videos	16
2.1.5 El consumo de la cultura de masas en una situación de confinamiento.....	19
2.1.6 La cultura de masas y los medios de comunicación masivos en el Currículo de Educación Primaria de Aragón.....	21
2.2 Motivación y aprendizaje	24
2.2.1 Conceptualización.....	24
2.2.2 Motivación por la educación en la sociedad de la información y la comunicación.....	25
3. OBJETIVOS	27
4. METODOLOGÍA	28
4.1 Contexto de aplicación.....	28
4.2 Instrumentos de recogida de datos.....	31
4.2.1 Diseño del cuestionario inicial.....	31
4.2.2 Diseño del cuestionario piloto	32
4.2.3 Prueba piloto y diseño del cuestionario definitivo.....	33
4.3 Procedimiento	35
4.3.1 Recogida de datos	35
4.4 Análisis	36
5. RESULTADOS	37
5.1 Análisis descriptivo	37
5.2 Análisis inferencial	43
6. DISCUSIÓN	47
7. CONCLUSIONES.....	50
8. LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS DE FUTURO	51

9. VALORACIÓN PERSONAL	53
10. REFERENCIAS	56
11. ANEXOS	63
Anexo I. Cuestionario inicial.....	63
Anexo II. Cuestionario piloto	65
Anexo III. Cuestionario definitivo previo a corrección del centro.....	67
Anexo IV. Cuestionario definitivo	69
Anexo V. Ejemplo de cuestionario rellenado.....	71

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN AL TEMA

1.1 Introducción

En la actualidad es indudable que las tecnologías de la información y la comunicación y los medios de comunicación masivos, tienen un importante papel en la vida diaria de las personas. En España, de acuerdo al Instituto Nacional de Estadística (2018), las cifras indican una tendencia creciente a que cada hogar tenga acceso a alguno de estos medios, observándose en los últimos estudios que una amplia mayoría cuenta con televisores, teléfonos móviles, ordenadores e internet en sus hogares.

Estos medios de comunicación exponen a sus usuarios a una forma de cultura totalmente distinta a las tradicionales, la cultura de masas. La globalización de estos medios supone una apertura a todas las edades a este tipo de cultura que, usado como fuente de ocio sin una educación pertinente, puede llegar a resultar nociva.

Este trabajo pretende estudiar la idea de que, con una metodología basada en contenidos de esta cultura de masas, se pueda lograr un incremento en la motivación del alumnado por su aprendizaje. Esto responde a que estos contenidos son consumidos por muchas personas, incluidos alumnos de primaria, sin nadie que les obligue, de forma autónoma sintiéndose atraídos y motivados por consumir esta cultura. La idea es comprobar si extrapolando este contexto de disfrute a las aulas, podría obtenerse el mismo interés o motivación intrínseca que los alumnos muestran a la hora de decidir en que usar su tiempo de ocio.

Esto no es algo novedoso, se pueden observar varias opciones que pretenden, por medio del disfrute del niño, conseguir el aprendizaje. Una metodología como la *gamificación*, cuyo propósito final es que los niños aprendan, construyendo sus conocimientos por medio de juegos creados *ex profeso*, o modificando juegos ya existentes para adecuarlos al contexto educativo.

Las editoriales de los libros de texto, por su parte, adaptan los libros a ejes narrativos que puedan resultar llamativos para el alumnado con el fin de atraerlos estos para favorecer su aprendizaje, como el ejemplo de *La leyenda del legado*, propuesta de la editorial Edelvives que mediante la asunción de un rol por parte del alumno pretende premiar el aprendizaje mediante la obtención de recompensas.

Similar la propuesta de los cuentos motores del área de Educación Física (en adelante EF), que consiste en la interpretación de los alumnos de unos roles, que, siguiendo una línea narrativa, pretende lograr el desarrollo de los objetivos propuestos en la unidad o unidades.

Sin embargo, en lo que respecta a la cultura de masas las metodologías relacionadas intrínsecamente con sus contenidos son muy escasas. La poca bibliografía que sobre estos hay, genera una incertidumbre en el cuerpo docente y en las familias sobre si prácticas contextualizadas en esta cultura podrían incentivar la creación de un hábito de consumo poco saludable, ignorando así que por mucho que se pretenda evitar los alumnos de primaria, en España, van a ser inevitablemente expuesto a estos contenidos, sea viendo la televisión, viendo un anuncio por la calle, escuchando música o navegando por internet.

1.2 Justificación de elección del tema

Desde que comencé este grado he pensado en cómo fui como alumno, en cómo fueron mis profesores y en sí podrían haberse realizado las clases de un modo diferente. Como niño pasé muchas horas de ocio delante de la televisión, haciendo incluso quedadas con compañeros de clase para eventos especiales. Con esto me surgió una duda, y es que si mis profesores de primaria hubieran adaptado los contenidos dados a un escenario de aquello que los alumnos consumíamos en nuestro tiempo libre (programas infantiles, alguna película del momento,...), ¿habríamos estado aun más motivados por aprender de lo que ya estábamos?

Es por esto que, para poder valorarlo con datos, decido usar la oportunidad que me da el Trabajo de Fin de Grado, en conjunto con las asignaturas Prácticas Escolares III y Prácticas Escolares de Mención, para realizar un proyecto de investigación en el que comprobar cómo se sienten los alumnos de primaria, con metodologías contextualizadas los contenidos que consumen por medio de los medios de comunicación, o dicho de otro modo, por los contenidos de la cultura de masas.

Pese a que proponer algo así podría considerarse negativo dado que puede haber alumnos que, al no consumir estos productos, pueden sentirse apartados, hay que tener en consideración que el uso de los videojuegos, de internet, y el visionado de series y películas, está en la actualidad más generalizado que nunca, de modo que se parte de que, en una ciudad con un nivel adquisitivo medio, todos los alumnos van a conocer aquello de lo que se habla.

Así mismo, para reafirmar mi decisión, y siempre bajo mi punto de vista, tratar estos temas como tabúes y evitar hablar de ellos dado el elemento de consumo que albergan, y como tal las consecuencias negativas que su exceso tiene, no va a evitar que los niños los usen. Por el contrario va a incentivar un desconocimiento que puede desencadenar en ese uso abusivo que se trataba de evitar en primer lugar.

Se pretende establecer pues con este trabajo, no solo una metodología que pueda resultar motivadora para los alumnos, sino un modo de educar en el consumo responsable de los medios de comunicación masivos.

2. CULTURA DE MASAS COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

2.1 Cultura de masas, más allá de la tradición

Pese a que aun no haya un consenso definitivo ni una fecha concreta de inicio, es indudable que el mundo actual del siglo XXI, es completamente diferente al que se originó en 1789 con la Revolución francesa, y que pasaría a conocerse como Edad Contemporánea. Algunas personas dicen que el inicio de esta nueva era podría datarse en 1991, con la disolución de la URSS y la victoria del régimen democrático de la Guerra Fría. Otras fuentes datan esta nueva era con el anuncio en 2007 del primer móvil inteligente.

Lo que no deja lugar a dudas es que la aparición y globalización de internet y los medios de comunicación, así como el desarrollo y auge de formas de arte modernas como el cine o los videojuegos, forman parte de una cultura masiva que evidencia en todo su esplendor a la nueva era, la Edad Digital.

2.1.1 Definición

Entendiendo por cultura toda aquella representación de un conjunto de personas o sociedad, es innegable que la continua globalización permitida por los medios de comunicación masiva han creado a una más grande, la cultura de masas. Esta se vale de la facilidad de transmisión que permiten las tecnologías de la información y la comunicación para su difusión. Desde su nacimiento ha habido tanto detractores, que la consideraban un retroceso para la humanidad pues suponía una reducción en la calidad de la cultura, como defensores, que la consideraban un avance, puesto que la hacían accesible a todos los públicos.

El principal grupo de detractores de esta cultura de masas se localiza a finales de los años 20, cuando se crea la Escuela de Frankfurt. Esta corriente tiene como fin el análisis de la sociedad desde la observación directa de la misma, primero en Alemania y luego en los Estados Unidos. Formada por filósofos como Adorno y Horkheimer entre otros, estos herederos de la ideología marxista ponen en entredicho la posmodernidad y lo que se conocían como avances, pasándose a conocer la Escuela de Frankfurt como la Teoría Crítica. Para estos filósofos la cultura de masas no era más que la prolongación del

trabajo por medio de la diversión (Horkheimer y Adorno. 1994), aquello que te prepara para poder enfrentarte al trabajo al día siguiente, usando para ello medios sin razón crítica ni significado más allá de la abstracción de las labores de trabajo mecanizado.

La cultura de masas no tiene valor para los pensadores de este grupo, ya que esta estaba al servicio del capitalismo y no tenía un fin distinto al que Karl Marx observó de la religión cuando la denominó como el *opio del pueblo* en 1844.

Fuera de esta conceptualización, la cultura de masas encontró a su principal defensor en el filósofo francés Edgar Morin (1966). Este define esta cultura como la cultura del siglo XX, cargada de símbolos e imágenes referidas a la vida práctica o imaginaria. Su origen responde al progresivo crecimiento del estado de bienestar en los trabajadores, lo que aumentaba su tiempo de ocio y la vida privada, desarrollándose el consumo de los medios de comunicación masivos, una forma fácil y barata de tener acceso al ocio.

De entre ambas conceptualizaciones, para el presente trabajo y dado que el objetivo de este es valorar la incidencia de la cultura de masas en los niños y su motivación, observando si puede tener o no lugar para contextualizar la praxis docente, y guiar una metodología de trabajo, se va a proceder al análisis del punto de vista de Morin (1966). Este filósofo analiza la cultura de masas desde un punto de vista más práctico, observando aplicaciones, su origen, las formas que puede tener y la implicación en sus consumidores, sin prestarse mucho a las apreciaciones más allá del análisis práctico. Frente a él, la Escuela de Frankfurt ve la cultura de masas como una forma de cultura sin significado, observando un paradigma mucho más profundo, que ignora la practicidad que esta cultura pueda tener de forma superficial, dado que lo importante es la felicidad intrínseca del ser humano, y no los entretenimientos momentáneos que el capital usa con el pueblo.

Si bien la conceptualización de la Teoría Crítica no deja de ser merecedora de un análisis filosófico, desde un punto de vista didáctico y pedagógico la conceptualización de Morin (1966) resulta más adecuada puesto que se basa en la practicidad de la cultura de masas y no en su relación con el sentido del ser.

El origen de esta cultura de masas es identificado por Morin (1966) en los Estados Unidos de los años 30, con la popularización de un nuevo medio de comunicación, el cine. Si bien el cine como espectáculo surgió a finales del siglo XIX en Europa, Morin

(1966) justifica su observación en la industrialización y comercialización que se hace del mismo, no implicando el cine en sí una forma de expansión de la cultura de masas, sino el uso generalizado mecánico que se hace de este. La mejora en la calidad de vida de la población obrera, fomentó el consumo de esta forma de ocio, permitiendo a los espectadores una experiencia fuera de lo normal con bajo costo, oportunidad que aprovechan las producciones para promover una diversidad de productos, valores,...

Así, en 1950 surgió lo que Morín (1966) llama *la industrialización del espíritu*, el uso mercantil de la cultura por los medios de comunicación/producción. Los medios de comunicación se vuelven pues máquinas canalizadoras de la cultura que incide en la percepción de las cosas que tiene el usuario. Un punto de vista crítico hacia la cultura de masas que pretende alentar a los espectadores a disfrutar esta forma de cultura, pero sin renunciar a un escepticismo en relación a aquello que consumen.

Para aprovechar la cantidad de mercado que esta demanda de ocio producía, y gracias a la evolución tecnológica, surgen medios de ocio personales desde los que poder consumir esta cultura de masas de forma privada, sin tener que realizarse un traslado a una sala de cine. Así nace la televisión, y, con esta, todos los programas que hay detrás. A diferencia del cine, la televisión no tenía una duración limitada, su propietario podía verla 24 horas al día si así lo deseaba. Como respuesta nace la industria televisiva, una máquina que prepara horas de producto listo para el consumo del espectador durante todo el día. Esta televisión suponía una facilidad aun mayor para las personas de consumir la cultura de masas como forma de abstraerse del mundo laboral.

Si bien la Escuela de Frankfurt observaba esta abstracción como una herramienta del capital para que el obrero pudiera afrontar su trabajo al día siguiente, Morin (1966) lo observa como una herramienta que incita una forma cultura, que promueve un tipo de hombre que aspira a la felicidad por medio del consumo y la adquisición de nuevos valores.

La facilidad de expansión de esta cultura de masas sin necesidad de realizar transportes de un amplio número de mercancías como libros, o de delicados artículos como obras pictóricas o esculturas, le permite alcanzar todos los países del globo, otorgándole lo que Morin (1966) considera como su mayor fuerza, un carácter a-nacional y a-estatal, que iguala a todo el mundo en el tratamiento de temas referidos a necesidades privadas, imaginarias o materiales.

En la actualidad, mucho más que en el siglo XX debido a las nuevas tecnologías e internet, esta cultura de masas es más accesible, pudiendo acceder desde un teléfono móvil, una tableta, un reloj o incluso desde una nevera (Prospero, 2019). Se hace entonces evidente otra característica que define Morin (1966) de esta cultura de masas, su carácter es omnipresente, alcanzando al usuario desde todos los rincones de la vida diaria.

Tras todo lo expuesto, puede concluirse que la cultura de masas es toda la información real o simbólica, generalmente transmitida por un medio de comunicación masivo, que independientemente del contexto puede alcanzar a todos los usuarios por igual.

2.2.2 El consumo de los jóvenes del contenido audiovisual industrializado

Para entender el título de este apartado se debe matizar la diferencia entre contenido audiovisual industrializado y el contenido audiovisual aficionado. El contenido audiovisual industrializado es aquel que es creado para su consumo, respondiendo a la demanda del público para obtener un beneficio económico (películas, series de televisión,...). Por el contrario, el contenido audiovisual aficionado es aquel que es creado por individuos de forma autónoma, sin apoyo de ninguna empresa cuyo fin no es la obtención de un beneficio económico, sino la creación de contenido en sí (generalmente publicado en redes sociales).

El cine es la herramienta por antonomasia de distribución de la cultura de masas en forma de contenido audiovisual industrializado. Un foco que permite a una obra ser observada por muchas personas a la vez en un mismo lugar, que puede ser distribuida a otros lugares fácilmente, antiguamente transportando las bobinas de película, y hoy en día de forma digital en pequeños discos duros. Para Schiltz (1948), el cine y los largometrajes podrían haber constituido una herramienta productiva desde la que compartir conocimientos, pero según Morin (2001) el cine ha trascendido ese significado, se ha convertido en cine-espectáculo, mezclando la realidad con lo onírico, siendo opción de ocio para masas, no pudiéndose entender a día de hoy el cine sin espectadores.

Tanto es así que no es de extrañar que la juventud sea un nicho de explotación perfecto para esta industria, creando productos específicamente para ellos, que han sido vistos como arte menor, una forma de cultura marginal de acuerdo a Sugimoto (2004).

Para conocer la idoneidad de un largometraje para este público en concreto, las productoras se basan en cuestiones temáticas (contenidos dirigidos a un público adulto) y visuales, teniendo en cuenta la aparición de escenas de sexo, el consumo de drogas, o la violencia explícita. Como consecuencia de estos criterios se establece una clasificación por edades que permite a todos los públicos conocer el contenido más adecuado en función de la edad. En base a esto se enmarca el contenido para adultos, desechando antiguas concepciones como que el cine animado es meramente infantil, encontrando hoy películas de animación como *La fiesta de las salchichas* (2016), o *El viento se levanta* (2013) cuya temática ora sexual, ora cruda y belicista las hacen inadecuadas para el público infantil.

En España la clasificación por edades la lleva a cabo el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), organismo en el cual deben registrarse todas las películas que vayan a ser reproducidas en España con fines comerciales. Este organismo sigue la clasificación que se observa a continuación (2010):

- Para todos los públicos.
- Para todos los públicos. Especialmente recomendada para la infancia.
- No recomendada para menores de siete años.
- No recomendada para menores de siete años. Especialmente recomendada para la infancia.
- No recomendada para menores de doce años.
- No recomendada para menores de dieciséis años.
- No recomendada para menores de dieciocho años.
- Película X.

Esto evidencia la importancia que tiene el público infantil en general a la hora de realizar una película, siendo los principales objetivos de esta clasificación por edades (adecuar los contenidos a ellos).

Del mismo modo que sucede con el cine, la televisión en su programación habitual (sin contar aplicaciones de terceros de una televisión inteligente o sintonizador), permite al espectador la consumición de contenido audiovisual industrializado. Una característica que comparte la televisión con el cine es que el horario de la programación es estricto, el usuario puede elegir si verlo o no, pero no el momento de su visualización.

Si bien hay sistemas para obtener la denominada televisión por satélite, que ofrecen determinadas empresas, a cambio de una suscripción de pago mensual, con una oferta mucho más elevada de contenidos el objeto de análisis que a continuación se observa es la televisión ofertada de forma gratuita en España, por medio de lo conocido como *Televisión Digital Terrestre*, o por sus siglas, TDT. Esta TDT en la actualidad viene incorporada en todas las televisiones, aunque también existen modelos físicos en forma de sintonizador si la televisión con la que se cuenta es antigua.

En la TDT se dispone a nivel nacional de 35 canales, 26 si no se cuenta la versión duplicada de algunos de ellos en alta definición, de acuerdo a la información que pone a disposición del usuario la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones e Infraestructuras Digitales. Esta secretaría divide los canales en función de los operadores que los ofertan, habiendo cinco operadores que tienen más de un canal, y siendo cuatro de estos los que tienen un canal dedicado a un público infantil y juvenil, emitiendo contenidos adecuados a estos usuarios las 24 horas del día.

Además, como se ha comentado anteriormente, esta TDT no requiere de pago directo adicional más que el de la televisión o el del sintonizador. Esto quiere decir que los operadores no obtienen beneficio económico directamente del consumidor de su programación. El beneficio se obtiene por medio de empresas que pagan para publicitar sus productos, restaurantes, seguros,... En el caso de los canales infantiles también es adecuada a la edad la publicidad, observándose en su mayoría anuncios de juguetes, comida azucarada o eventos que pueden ser de su interés (campamentos, ferias,...). Más allá de la potencialidad crítica con respecto al fomento de un consumo con expectativas poco realistas en los jóvenes, que existan anuncios infantiles reafirma el punto de que la infancia es una parte importante de la industrialización de esta cultura de masas, teniendo no solo el contenido sino también la publicidad adecuada a la edad.

En la actualidad, como alternativa al prácticamente obsoleto alquiler de películas en su formato físico (en cinta o DVD) por medio de los videoclubs, se ha ido haciendo más fuerte el modo de consumición de contenido audiovisual industrializado por medio de plataformas de VOD (Video On Demand, por sus siglas en inglés), que al castellano se traduce por video bajo demanda. La principal diferencia de estas plataformas VOD es que el horario de visionado de películas o series lo decide el usuario, frente al establecimiento horario de la televisión o cine que obligaba a esperar un horario

determinado para el consumo. Esta inexistencia de horarios ha derivado en la mayor ventaja de estas plataformas, el conocido como *binge-watching*, termino con el que se conoce al visionado consecutivo de episodios o partes de una serie o saga de películas (Hernández y Martínez, 2016). Este modelo, junto con el continuo desarrollo de tecnologías que permiten su reproducción, han hecho que la consumición de productos audiovisuales en línea desbanque por completo a los medios tradicionales, especialmente la televisión, como forma de ocio preferida entre los jóvenes (López Vidales, 2012).

De entre todas las plataformas que ofrecen estos servicios se han observado las más famosas a nivel internacional, especificadas a continuación en orden alfabético: *Amazon Prime Video*, *Disney+*, *HBO* y *Netflix*. En todas excepto en *Disney+* existe un apartado específico para el público infantil, en el que ofrecen todos los contenidos aptos para su edad con los que cuenta cada plataforma. En el caso de *Disney+* la plataforma está totalmente dirigida a un público infantil.

Tras todo lo visto, es evidente que este público infantil es una gran parte del total de los espectadores que tienen estos medios de comunicación, como se evidencia con la existencia de programación específica para ellos, que responden a la demanda que estos hacen, adaptándolo a sus gustos y a sus necesidades. Es por esto que desde la docencia debe considerarse como una herramienta para facilitar un acercamiento con el alumnado, pudiendo aumentar el interés en la educación por medio del uso de contenido que consumen en su tiempo de ocio. Además, no solo como una herramienta para interesar a los alumnos por su aprendizaje, según Zapata Villegas (1998) es necesaria la formación desde la educación sobre estos medios audiovisuales, para que no sea una herramienta de enajenación sino de formación.

2.2.3 El consumo de videojuegos en los jóvenes

Otro de los medios de difusión cultural que más importancia y público han ido adquiriendo desde su nacimiento han sido los videojuegos. Empezando su historia en grandes ordenadores, afinando su proceso de creación en las clásicas máquinas recreativas, y llegando a su uso más extendido en la actualidad por medio de videoconsolas, ordenadores y otros dispositivos inteligentes (televisores, teléfonos,...). Tal es su expansión que se equipara con la industria cinematográfica o con la literatura, llegando a ser nombrado como el octavo arte, debido, según Martínez (2007) a que los

videojuegos tienen una mayor capacidad inmersiva que las anteriormente citadas formas de cultura dada la capacidad del usuario de interactuar con la historia y el contexto que la alberga. Así mismo los videojuegos ofrecen una serie de ventajas características: Jones, Dunlap y Bilodeau (1987) observan que los videojuegos son capaces de poner en marcha habilidades cognitivas que los exámenes o los libros no pueden movilizar. Melancon y Thompson (1985) establecen una mayor capacidad de razonamiento abstracto en aquellas personas que juegan a videojuegos frente a aquellos que no.

Cabe añadir que en España desde la aprobación de la Proposición No de Ley presentada por el grupo parlamentario PSOE (2009), se considera a los videojuegos como parte de la industria cultural.

Sumada a la cualidad del producto en sí que ofrecen los videojuegos, el aumento de interesados en los mismos se debe también a la facilidad para acceder a ellos con la que cuentan las personas, por contra a otros juegos tradicionales que requieren de otros jugadores, amplios espacios y capacidad física como puede ser el escondite, o juegos de aventura de rol, que dan por medio de la imaginación las mismas opciones contextuales jugables que un videojuego. Es decir, los videojuegos parten de la premisa de los juegos tradicionales, basados en resultados cuantificables, el jugador está sujeto a los mismos, tienen consecuencias negociables,... (Juul, 2003). Pero en el caso de los videojuegos la única disponibilidad necesaria es la de un usuario individual con acceso a una de las diversas plataformas citadas anteriormente.

Es por este sistema que los niños obtienen todas las gratificaciones que pueden de los juegos sin las necesidades que tienen los tradicionales, pudiendo jugar con sus amigos cada uno desde su casa con el mínimo esfuerzo utilizado. Por esto, Levis (1997) observa que los videojuegos ocupan un espacio primordial centrando gran parte del ocio infantil.

Para evidenciar la importancia de la juventud en esta industria, vamos a valernos del sistema de calificación por edades *Pan European Game Information* (PEGI), perteneciente a la *International Age Rating Coalition* (IARC). PEGI usa un mecanismo parecido al del cine pero de envergadura europea, cuyo objetivo es proteger a los jóvenes usuarios. Este basa su clasificación en 5 grupos de edad:

- PEGI 3: Apto para todos los públicos, no debe incluir sonidos o imágenes que asusten a los niños pequeños y se permite la violencia leve si tiene carácter cómico
- PEGI 7: Los juegos con violencia implícita o no realista, así como aquellos cuyo audio o video pueda asustar a los niños pequeños.
- PEGI 12: Puede haber violencia más realista con personajes no humanos, puede haber lenguaje soez leve, son aceptadas las insinuaciones sexuales y se permite la representación de los juegos de azar.
- PEGI 16: Categoría que acepta la violencia y las actividades sexuales como se puede observar en la vida real. El uso de lenguaje incorrecto puede ser extremo. Las drogas y los juegos de azar pueden estar presentes.
- PEGI 18: Videojuegos con violencia extrema y brutal contra personajes indefensos, glamurización de las drogas y actividad sexual explícita.

Además de los grupos de edad, PEGI también lleva a cabo una clasificación en función de los contenidos que aparecen en el videojuego y, siguiendo los criterios anteriormente citados, serán estos contenidos los que se tengan en cuenta para ponerle una edad recomendada. Los contenidos observados son: violencia, lenguaje soez, discriminación, sexo, drogas, miedo, juego (de azar) y si se puede jugar en línea.

Es por esto que se considera que desde la docencia no se pueden ignorar los videojuegos, sino que se debe educar en cuanto a estos para evitar sugestión o normalización de los eventos que en la pantalla son representados, así como para evitar conductas sedentarias que pueden resultar en problemas de salud futuros como la obesidad. De hecho podemos valernos de estos (así como del contenido audiovisual) como instrumento motivacional (Gee, 2004; Mora, 2013) para el aprendizaje de los alumnos.

2.1.4 El contenido audiovisual aficionado. Los jóvenes en las plataformas de creación y difusión de videos

Frente al contenido audiovisual industrial, encontramos el contenido audiovisual aficionado, creado por individuos o pequeños grupos para su consumo, generalmente en redes sociales gratuitas como *YouTube*, o, la más reciente, *TikTok*. Si bien YouTube nace en el 2005 como una red a la que la gente podía subir videos familiares de carácter humorístico, su uso fue cogiendo fuerza a lo largo de la década del 2010, con los

avances realizados en las tecnologías, incluyendo mejoras en las velocidades de internet, dispositivos más completos en los que reproducir y subir contenidos,... En España crecen usuarios con decenas de miles de seguidores con contenido especializado en videojuegos y en video blogs (también conocidos como *Vlogs*), y empiezan a marcar tendencia. El número creciente de usuarios que suben videos a estas redes se compensa con el aún más creciente número de usuarios que consumen sus videos, fueran sobre una anécdota, un truco para pasarse un nivel en un juego, experimentos, canciones,... Así hasta convertirse en la plataforma de este tipo (visionado de videos amateur en línea) más vista y en la segunda página web con más tráfico de usuarios del mundo, según datos del 1 de abril de 2020 que recoge en su portal *SimilarWeb*, sitio especializado en el análisis estadístico de sitios web para empresas.

En relación al público infantil, ya no es inhabitual que en los hogares cuando se pretende distraer a un niño, lo que hagan sus padres o responsables sea ponerles un video de YouTube en su teléfono móvil. Tampoco es inhabitual la respuesta del niño que coge el móvil y una vez se ha acabado el video es él mismo quien busca el siguiente para ver. En estos casos los videos pueden ser de series de televisión cuyo contenido ha sido subido a esta plataforma (esto no sería contenido audiovisual aficionado), de canales con canciones dirigidas a un público infantil, de experimentos caseros con materiales viscosos como la gelatina, web series en las que participa toda familia (padres e hijos), o manualidades. No es de extrañar pues que cuando los niños crecen, el visionado de videos en YouTube siga siendo una de sus grandes alternativas de ocio, siendo usado por un 54% de los niños entre 5 y 7 años, y alcanzando un 73% en los niños 8 a 11, según recoge en un estudio de 2016 *Ofcom*, organización encargada de regular las telecomunicaciones en el Reino Unido.

Así mismo, en los últimos años, el fenómeno *youtuber*, que es como se conoce al usuario que sube videos a YouTube y que obtiene beneficios económicos por medio de publicidad en sus videos, ha hecho que cuantos más jóvenes los siguen, más jóvenes quieren imitarlos, observando la influencia que puede tener el visionado de estos videos, del mismo modo que Bandura (1987) definía el *aprendizaje por modelamiento*. Estos creadores de contenido son generalmente patrocinados por empresas, que son a las que los anunciantes contactan para poner anuncios en los canales de los usuarios patrocinados por ellos. Cada vez más niños quieren ser youtubers en el futuro, quedando en cuarto lugar en la XV encuesta *Qué quieres ser de mayor* realizada en 2019 por *The*

Adecco Group, compañía especializada en la consultoría de recursos humanos. De hecho muchos niños tienen ya canales de YouTube con millones de seguidores probando juguetes o videojuegos, aunque en estos casos deberían preguntarse los padres o responsables si realmente hacer del niño, o permitirle ser, un producto para el consumo de masas es lo más apto para su edad.

Por otro lado naciendo en China en 2016, aunque siendo prácticamente desconocida hasta el 2019, TikTok se ha convertido en una de las aplicaciones para móviles o tabletas más descargadas. En esta aplicación los usuarios suben contenido audiovisual aficionado en forma de videos de entre 3 y 15 segundos, a diferencia de la duración de los videos de YouTube que no presentan limitaciones con respecto a ésta.

Esta aplicación se ha convertido entre las más usadas sobre todo dentro del público juvenil, dada la simplicidad de su uso, pudiendo usar etiquetas (*hashtag* en inglés), palabras clave con las que el usuario puede interactuar para ser redirigido a un mismo tipo de videos en función de su contenido. Otra de las ventajas que tiene esta aplicación es que muestra un sistema de edición de videos mucho más completo que incita a la creación de contenido, frente a páginas como YouTube, en los que la edición de videos se tiene que hacer desde aplicaciones de terceros. Para el público más joven esta web presenta retos, bailes, disfraces y bromas *virales* (de amplia difusión en internet), que pueden grabarse haciendo para luego subirlo añadiendo filtros o efectos. No es de extrañar pues que de los 800 millones de usuarios con los que cuenta la red social, el 41% tengan una edad entre los 16 y los 24 años de acuerdo al análisis realizado en 2019 por el portal *GlobalWebIndex*, especializado en la divulgación y publicación de análisis de consumo de productos en línea. Los que hacen de esta web su profesión son conocidos como *Tiktokers*, y al igual que los youtubers, estos se valen de acciones publicitarias para obtener un beneficio económico.

Tanto YouTube como TikTok, son parte del nuevo panorama en el consumo de contenido audiovisual. Páginas que ofrecen un producto de forma inmediata, cuyo consumo es gratuito y que atrae principalmente a un público joven. A diferencia del cine, la televisión o las plataformas de VOD, este contenido representa un nuevo paradigma, y es que los espectadores también pueden convertirse en autores de contenido para otros. Es aquí donde reside el éxito de estas plataformas, que acercan a los creadores con los usuarios, dado que los creadores son usuarios. Este amplio

consumo de medios requiere de un aprendizaje, dado que estas plataformas pueden no filtrar videos con información falsa o sin contrastar, o que promueven prácticas poco sanas como el fenómeno viral español que causo revuelo en 2012 en varios medios, dado que suponía a un creador de contenido dando patadas en la cabeza a sus seguidores. O uno más actual, de 2017, conocido como *Tide Pod Challenge*, en el que individuos jóvenes se grababan masticando pastillas de detergente.

En la docencia, de nuevo, como con el contenido audiovisual industrializado o los videojuegos, podemos aprovechar las oportunidades que supone, realizando experimentos, contextualizando sesiones con los creadores de contenido favoritos de los alumnos, grabando videos en los que se vean ellos trabajar,... con el fin de aumentar el interés del alumno por su aprendizaje, o bien como mínimo, educarlos en un uso correcto y responsable de estas plataformas.

2.1.5 El consumo de la cultura de masas en una situación de confinamiento

Este año, 2020, ha resultado de excepcionalidad en todo el mundo por la enfermedad COVID-19, y en concreto en España, imponiéndose un periodo de confinamiento que ha durado para los niños desde el 17 de marzo, cuando se declara el estado de alarma y se suspenden las actividades docentes, hasta el 27 de abril, cuando se permite que los niños salgan a dar un paseo de 1 hora y de menos de 1 kilómetro. Aunque cabe decir que, pese a que a mediados de mayo se esté realizando la desescalada para volver a la normalidad paulatinamente, los centros escolares permanecen cerrados y todo apunta a que ya no abrirán hasta el siguiente curso (2020/2021).

Esta medida ha hecho que las salidas de casa deban estar limitadas a las estrictamente necesarias, como por ejemplo ir a comprar comida o ir a un trabajo esencial. Esto ha desembocado, como era de esperar, en un aumento del consumo de los medios de comunicación masivos. Según recoge un estudio realizado por la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC), en la semana del 6 de abril de este 2020, el consumo de la televisión ha aumentado un 73,7% en las películas y un 45,8% en la series. Así mismo desde el inicio del estado de alarma hasta la fecha en la que se publica el estudio, 15 de abril, el número de usuarios dado de alta en una plataforma de VOD ha aumentado en un 17,9%. Con respecto al consumo de red, el estudio observa un incremento de un 33% en teléfonos inteligentes, un 52% en tabletas, un 55% en televisores inteligentes, un 65,4% en ordenadores, un 113% en altavoces inteligentes y

finalmente un aumento del tráfico de red de un 127,6% en las consolas portátiles. En un estudio posterior, de la semana del 20 de abril de 2020, la AIMC con un total de 5059 cuestionarios válidos indica que un 62% de los consumidores de internet han aumentado su consumo de canales en abierto o de pago para combatir el aburrimiento. Estos datos han sido obtenidos por medio de encuestas realizadas a personas con acceso a internet de más de 14 años, estimándose la representación de la muestra en un total de 34.999.000 personas.

Con respecto al consumo de las redes de creadores de contenido aficionado, la empresa *2btube*, grupo de medios que patrocina las cuentas de más de 500 creadores de contenido en YouTube, teniendo un total de 8 millones de seguidores únicos (lo que representa un 25% de los usuarios totales de YouTube en España), ha observado en un análisis publicado el 8 de abril de 2020 que en las cuentas de los usuarios que patrocinan, las visitas han crecido un 55% en España, pasando de 58 millones a los 90 millones, en 15 días después de haberse decretado el estado de alarma. A nivel global el crecimiento ha sido de un 37%, de 292 millones a los 404 millones de visitas. Además, diferenciando el contenido por edades, los canales infantiles han aumentado un 66%, frente a los canales para adultos cuyo aumento se sitúa en un 55%.

Si bien los datos de los estudios de AIMC no permiten diferenciar por edades, el análisis de *2btube* sí que hace una diferencia, observando que el público infantil es el que más ha incrementado su consumo en este periodo de confinamiento.

Con todos estos datos, para cubrir el incremento del tráfico de red que se ha experimentado, y con la intención de evitar congestión en las redes o incluso un colapso, según recoge Justo (2020) para Cadena Ser, desde la Comisión Europea se ha solicitado a las distintas plataformas de servicios de video en línea, una reducción en la calidad de los videos para exigir menos recursos en su descarga. Empresas como Netflix, Amazon Prime Video, Disney+ o YouTube, han seguido las indicaciones, logrando reducir el uso de ancho de banda en un 25%. Otras medidas se han tomado desde algunas de las aplicaciones que permiten la descarga de videojuegos y actualizaciones en formato digital, según informa Pavón (2020) para Eurogamer. *Valve Corporation*, empresa de videojuegos dueña del portal digital *Steam*, ha anunciado que priorizará las descargas de actualizaciones de juegos usados frecuentemente por el usuario, sugiriendo también la desactivación de las descargas automáticas de cualquier

aplicación o juego. Por otra parte, *Sony Computer Entertainment* dueña de la plataforma *PlayStation Network*, ha reducido la velocidad de descargas en Estados Unidos y Europa de todo su contenido.

En este análisis se han dejado afuera los datos sobre todas las aplicaciones digitales que permiten la comunicación a distancia, bien por llamadas de video o bien por mensajería instantánea, dado que el objeto del análisis es el consumo de estos medios de comunicación masivos como fuente de ocio, mientras que las intenciones con las que se usan las redes de comunicación pueden devenir de necesidades educativas o laborales.

La información que ofrece este apartado, muestra una tendencia creciente a la elección de los medios de comunicación masivos como fuente de ocio, frente a otros medios más tradicionales que no requieren salir de casa como juegos de mesa, la lectura, etc. Especialmente importante la enseñanza sobre estos medios desde la docencia en situaciones así, dado que pueden influir en la creación de hábitos poco saludables como el sedentarismo derivado de su uso, lo que Duque y Vasquez (2013) llaman *sedentarismo tecnológico* refiriéndose al consumo de tecnologías frente a la realización de actividad física, que puede resultar en problemas de salud como la obesidad. O también puede derivar en una menor atención a las actividades escolares, dada la poca rigurosidad permitiéndose la flexibilización de los criterios de evaluación, de forma que se pueda promocionar a un alumno con la evaluación realizada durante los dos trimestres anteriores, de acuerdo con la Orden EFP/365/2020, publicada el 24 de abril de 2020 en el Boletín Oficial del Estado.

2.1.6 La cultura de masas y los medios de comunicación masivos en el Currículo de Educación Primaria de Aragón

Las menciones a la cultura de masas y a los medios de comunicación como forma de ocio en el currículo educativo para la Comunidad de Aragón son muy escasas, llegando a ser nulas en las orientaciones metodológicas de cada asignatura, exceptuando el uso de las TIC como herramientas para usar en el área (calculadoras, fuentes de investigación,...). Es por esto que a continuación se van a detallar las menciones que se hacen a lo largo del documento a estos medios de comunicación, clasificado por áreas curriculares:

- Área de Ciencias Sociales: Desde 2º de EP y hasta el final de la etapa, se incluye en el bloque de contenidos 3 *Vivir en sociedad*, el criterio 3.11: *Describir el fin de la publicidad como invitación a la compra de un producto determinado y reconocer los diferentes medios de comunicación y de masas*. Este pretende evaluar en el alumno una actitud crítica y reflexiva sobre la propaganda a la que se exponen consumiendo el contenido de estos medios de comunicación.
- Área de Educación Artística: De 3º de EP y hasta el final de la etapa, se incluye un contenido en el bloque 1 *Educación audiovisual*, por el que se debe valorar los medios de comunicación y las TIC como instrumentos de producción y disfrute. Así mismo, para los cursos 4º y 6º se añade el hacer un uso responsable de las TIC. Aceptación menos crítica que la anterior que entiende el uso de estos medios de comunicación como un fin del que se disfruta.
- Área de Ciencias de la Naturaleza: En todos los cursos (variando el nivel de autonomía) se incluye en el bloque 1 *Iniciación a la actividad científica*, el estándar 1.4.2, que evalúa que el alumno conozca y desarrolle un uso adecuado de las tecnologías de la información y de los medios de comunicación como recurso de ocio. Así mismo, en los cursos de 5º y 6º, para el mismo bloque, se evalúa mediante el estándar 1.4.3 que el alumno tome medidas de seguridad personal cuando use TIC. Sin duda el área más completa con respecto al uso de las TIC, no solo como fuente de ocio sino también para promover medidas de autoseguridad en la red.

Cabe añadir que también es un objetivo del área el uso de las TIC como un instrumento del que aprender y por el que poder compartir conocimientos.
- Área de Valores Sociales y Cívicos: Se explicita la labor respecto a la *Competencia digital* que se propone conseguir desde el área como un uso seguro y reflexivo de las TIC, evaluando la información y diferenciando lo real de lo virtual.
- Área de Lenguas Extranjeras (inglés, francés y alemán): Se establece como parámetros para contribuir a la Competencia digital el uso de las TIC para el ocio y la comunicación. Además de para la creación de textos en medios digitales.
- Área de Educación Física: Promueve la adquisición de una actitud crítica con respecto a la imagen que se observa en las personas que aparecen medios de comunicación. Además, en los cursos 5º y 6º de EP, en el bloque 6 *Gestión de la*

vida activa y valores, se introduce el estándar 6.9.4, con el que se evalúa que el alumno califique negativamente, ciertas conductas inapropiadas llevadas a cabo por los medios de comunicación.

- Área de Matemáticas: La contribución para la adquisición del alumnado de la Competencia digital, se centra en el uso de las mismas como herramientas de cálculo y organización de la información, desde una perspectiva matemática.
- Área de Lengua Castellana y Literatura: El uso de las TIC (y otras fuentes) como herramienta de la que obtener información y opiniones diferentes, es el 5 objetivo del área. Esto se ve especificado en un pequeño contenido del bloque 3 *Comunicación escrita: escribir*, para los cursos 3º, 4º y 5º de EP, por el que se pretende conseguir un uso guiado de las TIC como instrumento de consulta y aprendizaje.

Analizando lo expuesto se puede concluir que, si bien en el currículo se plantean unas muy básicas instrucciones sobre el correcto uso de las TIC y la exposición a los medios de comunicación, la mención a la cultura de masas es inexistente, pudiendo ser interpretado como meras herramientas para usar en el área, o pudiendo descontextualizarse el uso que los alumnos dan en su tiempo de ocio a estos medios.

2.2 Motivación y aprendizaje

2.2.1 Conceptualización

El análisis de la cultura de masas y los medios de comunicación, responde a la necesidad encontrada de plantear una metodología docente que a los alumnos les resulte motivadora, por medio del uso temático y contextual de las formas de ocio en las que en la actualidad se ven rodeados. Para definir la motivación González, J. y Criado, M. J. (2003) recogen las definiciones de tres autores. Woolfolk (1996) la señala como “estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta”; Brophy (1998) la define como “un constructo hipotético usado para explicar el inicio, intensidad y persistencia de la conducta dirigida a un objetivo”; finalmente observan la definición de Santrock (2001) quien entiende la motivación como “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de la forma que lo hacen” y añade “El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido”. Por otra parte, desde un punto de vista lingüístico si nos fijamos en la segunda acepción que observa la Real Academia Española (2019) para la palabra motivación es: “motivo/causa”, lo cual es definido como: “razón que mueve para algo”.

De todo esto podemos simplificar en que la motivación es el impulso que dirige el comportamiento de una persona, de lo que podemos y aquellas razones impulsoras son los factores motivacionales.

En el ámbito escolar que la motivación sería aquello que permite al alumnado concentrarse en las clases, las tareas y sus relaciones con el resto de compañeros. Según González y Criado, la motivación en la escuela responde a varios factores. Por un lado por parte del alumno, se encuentran factores como el autoconcepto o la curiosidad intrínseca que tengan, sea por un contenido, metodología,... Por otro lado también se encuentran los factores relacionados con el docente, la forma de tratar al alumnado, la atmósfera del aula y la forma de organizar las tareas, debiendo estas incidir en la mencionada curiosidad del alumno. Vinculándolo con el deporte y la continuidad de su práctica, Founaud (2017) llevó a cabo una investigación, estudiando las respuestas de más de 8000 personas, en la que concluye que un factor importante para fidelizar a los alumnos con la práctica deportiva, residía en que el educador se sirviese de prácticas deportivas significativas. Es decir, que la perpetuidad de un comportamiento dependía de cómo el educador había presentado la práctica en sí misma.

Para concluir, de acuerdo a estos factores, la motivación depende en gran medida del docente, teniendo que encargarse de fomentar la curiosidad del alumno por el contenido, mediante el uso de actividades que inciten al aprendizaje. Es también responsabilidad del docente tanto el trato que tiene con el alumnado como el clima que tenga el aula. Además, pese a que no depende directamente del docente, también es cierto que el concepto que los alumnos tengan de sí mismos, puede verse influenciado, o corregido en caso de que sea negativo, en el aula, por ejemplo si se centra la metodología en la competitividad, y un alumno siempre es el que peor acaba en las actividades (p.e.: la nota de un examen), podría darse que su autoconcepto fuera más bajo como consecuencia de la comparación con el resto. Por otra parte, si lo centramos en una continua mejora en la que el alumno no compite con otros sino consigo mismo y sus antiguas marcas o calificaciones, el autoconcepto puede mejorar puesto que los objetivos son más realistas, teniendo que superar algo que ha podido conseguir anteriormente.

2.2.2 Motivación por la educación en la sociedad de la información y la comunicación.

Es indudable el papel que el uso de las tecnologías representa a día de hoy, abriendo un inmenso mar de posibilidades en diversidad de campos como la hostelería, trabajos de oficina, la creación de contenidos online,... y como era de esperar, también en la educación. En relación a esto Méndez y Sota (2017) realizaron un estudio sobre la relación que tenía en la motivación de los alumnos el uso de tabletas como herramientas de trabajo. Para ello pasaron un cuestionario a alumnos que hacían actividades con tabletas y a otros que las hacían con libros de texto. Las conclusiones a las que se llegó, de acuerdo a los datos recogidos, fueron que los alumnos que usaban las tabletas mostraban un mayor grado de motivación que los del libro de texto.

Con la finalidad de mejorar la motivación en el alumnado por medio de la aplicación de metodologías que aumenten el interés de los estudiantes por su aprendizaje sin necesidad de usar estas tecnologías, Gee (2004) propone una guía metodológica basada en las oportunidades de los videojuegos, observando el éxito que en el tiempo libre de los jóvenes estos ocupan. Propone adaptar esa misma jugabilidad a las aulas, por medio de la interactividad, la visión de los errores no como malas notas sino como

posibilidades de aprendizaje, y por supuesto la asunción de un rol, interpretar un papel, un pirata, un superhéroe,...

De forma más general que centrarse solo en las oportunidades que brindan los videojuegos, Mora-Teruel (2013) afirma que si la praxis docente tiene como eje central una temática que suscita emoción en el estudiante, se logra una mayor atención y en consecuencia un mayor aprendizaje, y es que depende de los educadores motivar al alumnado, despertar su curiosidad por las actividades realizadas y la investigación en todas las áreas. Si se centra la metodología en la imposición no se conseguirá crear las conexiones neuronales que constituyen el aprendizaje.

Unido con lo que se ha ido evidenciando, en la actualidad una de las soluciones al ocio infantil es el consumo de medios de comunicación y de la cultura de masas, por lo que siguiendo la guía de Mora se establece que una metodología en la que se relacionen estos medios y la cultura de masas con las actividades curriculares, fomentará la motivación del alumnado por el aprendizaje.

Así mismo, siguiendo la teoría del condicionamiento clásico de Pavlov (XX), en la que se concluye que un estímulo neutro puede recibir una respuesta condicionada, si se asocia el primero con un estímulo que da esa respuesta, se pretende extrapolar esta motivación que otorga la metodología de Mora aplicada en un área curricular concreta al resto de áreas curriculares. Para conseguir condiciones propicias a esta extrapolación, la metodología se adaptará a los contenidos de la asignatura que más gusta al alumnado, la cual es EF, de acuerdo con el estudio realizado por García-Señorán, González y Soto (2015) en el que se realizaron una serie de preguntas a 180 estudiantes de segundo, cuarto y sexto de primaria, dando un 23,9% de alumnos esta respuesta. De este modo en este trabajo se pretende usar una metodología basada en la cultura de masas en el área de EF, y observar la relevancia que esta tiene en la motivación del alumnado, tanto por contenidos concretos del área como por el resto de asignaturas.

3. OBJETIVOS

Este trabajo tiene como objetivo principal valorar la incidencia de la cultura de masas en la motivación de los alumnos por su aprendizaje. Para conseguirlo, dado que no cualquier contenido accesible por medio de un medio de comunicación masivo va a ser intrínsecamente motivador, se enuncia el objetivo específico de conocer la valoración de los contenidos accesibles a través de estos medios para establecer un guion en la actuación docente.

Así mismo, este trabajo tiene otro objetivo específico, y es que, dado que la experimentación del trabajo se va a realizar en la asignatura de EF, se pretende evaluar la influencia de esta en el interés que los alumnos sienten por el resto de áreas curriculares.

Estos objetivos responden a que, gracias a los medios de comunicación masivos, la cultura de masas está cada vez más presente en la vida diaria de adultos y jóvenes, que se valen de dichos medios para entretenerse, comunicarse y trabajar. Esta forma de comunicación está sustituyendo cada vez más a las fuentes de aprendizaje tradicionales basadas en libros de texto y de literatura, que, sin ser obsoletas, resultan más descontextualizadas con lo que los alumnos viven en su día a día fuera del colegio.

Con el fin de actualizar la metodología didáctica usada en los centros escolares a la sociedad actual, para poder dotar a los alumnos de las herramientas necesarias para valerse de forma autónoma en un entorno digital, parece insuficiente la aplicación del uso de estos medios como herramienta educativa, centrándolo en programas y aplicaciones de ofimática, ignorando la cultura de masas a la que los alumnos quedan expuestos por medios del uso de estas herramientas.

De este modo se está olvidando una parte esencial de los medios de comunicación masivos, que si bien no es la más útil en cuanto a su uso práctico como pueda ser la creación de documentos, bases de datos, uso de simuladores,..., siguiendo la línea de Mora-Teruel (2013), es probable que esta cultura de masas pueda servir, no como aprendizaje, sino como vehículo motivador para la adquisición de este.

4. METODOLOGÍA

Dada la ausencia de literatura relacionada con el tema, con el fin de evaluar la incidencia de la cultura de masas en la motivación del alumnado por la práctica deportiva, así como la influencia de esta motivación en el resto de áreas curriculares, se creó un cuestionario *ad hoc* formado por 16 ítems diferenciados en 4 categorías, la primera preguntas personales, la segunda referida al interés por la práctica deportiva, la tercera sobre la motivación que sienten por el colegio y el resto de áreas curriculares, y la cuarta directamente sobre conciben los alumnos la influencia que tiene la cultura de masas en su motivación. Este cuestionario fue creado a partir de preguntas derivadas del marco teórico, y de la adaptación de otros cuestionarios.

Así mismo, para su validación se realizaron análisis externos, una prueba piloto, y se consultó al centro en el que se iba a aplicar, con el fin de obtener un cuestionario validado, habiendo realizado las modificaciones oportunas que permitan ser adaptado a los alumnos y preciso en las respuestas.

A excepción de los 3 primeros ítems del cuestionario, el resto se responden por medio de una valoración en una escala de Likert de 5 puntos, siendo el 1 que están totalmente en desacuerdo y 5 que están totalmente de acuerdo.

Este cuestionario tenía la finalidad de ser cumplimentado por los alumnos antes y después de una intervención metodológica de 3 sesiones, cuyo contexto estaba sacado de elementos de la cultura de masas (hacer orientación con el videojuego Fortnite, bailar con el videojuego Just Dance y practicar esgrima escénica y gimnasia con las películas de Star Wars), con el fin de obtener una valoración y poder contrastar ambos momentos.

4.1 Contexto de aplicación

La propuesta de intervención, así como la completación del cuestionario previo y posterior a esta, se llevó a cabo en las cuatro vías para el curso 3º de Primaria del colegio Sagrado Corazón de Jesús, en Zaragoza, España. El número de alumnos que conforman estas cuatro vías es de, aproximadamente, 100 alumnos, llegando a los 25 alumnos cada clase.

En el centro, los alumnos de 5º y 6º de Primaria del centro, cuentan con tabletas personales que pueden usar tanto en horario lectivo como fuera de este. Los estudiantes

de 3º no cuentan con esta herramienta, sin embargo, en cada aula se cuenta con un proyector incorporado con un sistema de reproducción de contenidos inteligente (*AppleTV*), el cual permite la proyección de videos o aplicaciones desde el dispositivo conectado, enviándolos desde un teléfono móvil o tableta. Queda patente que, haciéndose un uso diario de estos dispositivos, ninguna vía de 3º es ajena al uso de estos medios como recurso didáctico, realizándose visionados de video en YouTube, uso de aplicaciones de terceros para controlar la clase, visionado de películas en formato digital,...

Así mismo, atendiendo a la edad de los alumnos, oscilando ésta entre los 8 y 9 años, estos alumnos no son ajenos a la fuente de ocio que representan los medios de comunicación masivos. Pese a que no sea algo tan evidente como los casos de 5º y 6º que cuentan con una tableta para su uso privado, los jóvenes en edad escolar son usuarios habituales, consumidores de la cultura de masas que se ofrece por medio de televisión, cine, internet... Es por esto que se planteó para estos una metodología centrada en contenidos propios de este tipo de cultura, con el fin de observar los cambios producidos en su motivación.

Además, dado que este trabajo fue realizado a lo largo de las prácticas escolares de mención en EF, asignatura de 4º curso del Grado de Magisterio en Educación Primaria, en Zaragoza, toda intervención llevada a cabo debía estar referida a la asignatura correspondiente con la mención, es decir, al área de EF.

Cabe decir que en ninguna de las cuatro vías había alumnos con adaptaciones significativas para el área específica de EF, por el contrario todos mostraban en lo referido a ésta un desarrollo dentro de la normalidad.

De esta forma, haciendo uso únicamente de los medios que el colegio tiene a su disposición se llevó a cabo la propuesta de intervención, contando con 3 sesiones por vía para realizar una secuenciación en la que llevar a cabo la metodología planteada, basada en un contexto en el que se implica a la cultura de masas.

Por otro lado, tanto el cuestionario anterior a la intervención, como el posterior a esta, se llevaron a cabo de forma autónoma por los alumnos en horario extraescolar, con el fin de interferir lo menos posible en las labores docentes habituales.

Estos cuestionarios fueron realizados por medio de vías telemáticas a las que todos los alumnos tenían acceso.

4.2 Instrumentos de recogida de datos

4.2.1 Diseño del cuestionario inicial

Para la realización del cuestionario piloto se usó la guía metodológica de Reche, Quintero y Vilches (2017), por el que se estableció con una muestra de 238 alumnos, una serie de criterios específicos para la creación de un cuestionario dirigido a niños de primaria. En este se incluyen criterios como una breve introducción, que sea dirigida al alumnado, que la extensión del cuestionario no sea excesiva, que las preguntas sean claras y concisas, y que el lenguaje no incluya expresiones técnicas.

Las preguntas de la primera categoría (1-3) pretendían ser de carácter personal, con una doble finalidad, tanto para que los alumnos se tranquilizaran con el cuestionario y observasen que no es un examen, como para poder agrupar las respuestas en cuestión de edad, género o grupo y observar si se encuentra alguna diferencia significativa entre estas.

En la segunda categoría, los enunciados pertenecientes a esta (4-12) fueron creadas como resultado de modificaciones al cuestionario *CMEF-EP* (Leo, García-Fernández, Sánchez-Oliva, Pulido y García-Calvo, 2016; p. 326). En este, se parte de un trozo de enunciado principal (*Yo participo en las clases de Educación Física...*), el cual es general para todos los enunciados a valorar en escala de Likert de 5 puntos. En estos enunciados se cuestiona sobre las razones por las que se está o no motivado en las clases de EF, haciendo alusión al no entendimiento del alumnado de la asignatura (5. *Pero no comprendo por qué debemos tener Educación Física/ 10. Pero realmente siento que estoy perdiendo mi tiempo con esta asignatura*), sobre la adquisición de aprendizajes o habilidades y su utilidad futura (2. *Porque puedo aprender habilidades que podría usar en otras áreas de mi vida/ 7. Porque valoro los beneficios que puede tener esta asignatura para desarrollarme como persona/ 12. Porque, para mí, es una de las mejores formas de conseguir capacidades útiles para mi futuro/ 16. Porque esta asignatura me aporta conocimientos y habilidades que considero importantes*), y sobre las emociones que sienten los alumnos al practicar la asignatura (1. *Porque la Educación Física es divertida/ 6. Porque esta asignatura me resulta agradable e interesante/ 11. Porque me lo paso bien realizando las actividades/ 15. Por la satisfacción que siento al practicar/ 18. No lo sé claramente; porque no me gusta nada*).

Para la adaptación, estos enunciados fueron observados desde las categorías que los engloban, hablando de participación del alumnado en las clases, el no entendimiento de los contenidos que en estas se imparten, la utilidad que pueda tener en la creación de aprendizajes significativos para el futuro, y el disfrute intrínseco o la ausencia del mismo que puedan tener los alumnos en la práctica de esta asignatura. Con estas categorías se formó un eje sobre el que realizar adaptaciones para concretar estas cuestiones, que están dirigidas al área de EF en general, a las disciplinas deportivas concretas sobre las que se va a realizar la intervención metodológica, observando si en el grupo evaluado la metodología basada en la teoría de Mora-Teruel (2013) es factible. Así se obtuvieron enunciados que conforman este bloque, tanto adaptado a un deporte concreto como el enunciado nº 7. En las actividades de orientación no entiendo que me piden y no me gusta; o bien manteniendo el panorama general al área como el enunciado nº 5. En Educación Física aprendo mucho y mejor haciendo deporte en todas las clases.

Los enunciados de la tercera categoría (13-15), respondían a la influencia que tiene el aumento de la motivación en la asignatura de EF (si lo hubiera), con respecto a un aumento de la motivación en el resto de asignaturas que cursan los alumnos. Valorando así si se puede extrapolar por condicionamiento clásico, la motivación que sienten cuando hacen EF, a las demás áreas curriculares, haciendo de estas un estímulo condicionado al estar asociado con un estímulo incondicionado (las clases de EF), de acuerdo al esquema del condicionamiento clásico de Pavlov (XX), asociando la misma respuesta a los dos estímulos.

Finalmente, para valorar qué clase de contenidos de la cultura de masas eran los más aptos para basar una metodología en ellos, se formuló la cuarta categoría (enunciados 16-18), pidiendo a los alumnos que dijese cuanto les motivaba cada uno de los tipos de cultura de masas observados en el estudio, diferenciando entre el contenido audiovisual industrializado, los videojuegos o el contenido audiovisual aficionado.

4.2.2 Diseño del cuestionario piloto

En la primera fase de la creación y validación del cuestionario, este se presentó ante un asesor externo, que solicitó tomar medidas concernientes a la estructura de las preguntas 16, 17 y 18. De modo que los enunciados se modificaron de una estructura condicional a una de apreciación directa, evidenciándose el antes y el después en la tabla 1.

Tabla 1.

Relación de enunciados anteriores y posteriores a la supervisión del asesor externo.

Antes de solicitud del asesor externo validador.	Después de solicitud del asesor externo validador.
16. Si en las clases de Educación Física, las actividades estuvieran relacionadas con series o películas me sentiría más motivado.	16. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con series o películas.
17. Si en las clases de Educación Física, las actividades estuvieran relacionadas con videojuegos como Fortnite o Minecraft me sentiría más motivado.	17. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con videojuegos como Fortnite o Minecraft.
18. Si en las clases de Educación Física, las actividades estuvieran relacionadas con videos de YouTube o TikTok me sentiría más motivado.	18. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades relacionadas con videos de YouTube o TikTok, pudiendo grabar retos, bailes, etc.

Habiendo realizado estas correcciones se pasó a la fase siguiente para la validación del cuestionario. Para esta se aplicó el cuestionario a un sujeto piloto, de características similares al grupo objeto de estudio, con la intención de observar las dificultades que podían surgir a lo largo de la completación del mismo. Así pues, el cuestionario quedó para su prueba piloto del modo que se observa en el anexo II.

4.2.3 Prueba piloto y diseño del cuestionario definitivo

La prueba piloto se llevó a cabo por medio de la aplicación *Microsoft Teams*, la cual permite la realización de llamadas y videoconferencias por medio de internet. A su vez, el cuestionario se pasó a formato de formulario por medio de la aplicación *Google Forms*, que permite compartir cuestionarios a distancia a través de un enlace URL, formulándose el siguiente para el cuestionario piloto. Este enlace se compartió con el participante de la prueba piloto mientras se realizaba la videollamada, y debía ir completándolo en voz alta, realizando preguntas sobre algunos enunciados, las cuales eran las que indicaban que enunciados había que modificar, para que esas preguntas no pudieran surgir al resto de alumnos a los que se iba a pasar el cuestionario.

En la prueba piloto se detectaron algunas carencias que llevaban a los sujetos de prueba a confusión. En la tabla 2 se observan los errores, así como las soluciones, aceptadas por el asesor externo, para los mismos.

Tabla 2.

Relación entre errores detectados en la prueba piloto y las medidas tomadas.

Error detectado.	Solución aplicada.
En el enunciado nº 10, el sujeto piloto no entiende si la expresión “si no puedo golpear” excluye también el poder rozar o tocar.	Definir más concretamente lo que no se puede hacer, añadiendo a “si no puedo golpear” inmediatamente después: “ni tocar, ni rozar”.
En el enunciado nº 11, el sujeto piloto confunde las actividades de las que se habla, con las actividades que se mencionan en el enunciado nº 10 (sin	Cambiar el orden de los enunciados nº 10 y 11.

contacto), pretendiéndose que la pregunta tenga un carácter genérico.	
El participante de la prueba piloto no entiende el enunciado nº 15.	Reformular el enunciado a una estructura condicional más simple: “Si no tuviera Educación Física no me sentiría motivado con el resto de asignaturas”
En el enunciado nº 18, el sujeto piloto observa no sentirse interesado en ese tipo de actividades, dado que no se encuentra en edad para grabar videos de las mencionadas plataformas.	Cambiar el término “grabar” por “hacer”, no implicando la necesidad de obtener un video al final, sino de llevarlos a cabo únicamente.
El participante de la prueba piloto cuestiona sobre el valor de los puntos 2, 3 y 4 de la escala de Likert, dado que en el cuestionario únicamente se especifican el 1 y el 5.	Definir todos los niveles de la escala de Likert usada en el cuestionario.

Tras llevar a término estas correcciones el cuestionario se preparó como se observa en el anexo III para ser enviado al centro por medio de un enlace URL que dirigía a un Google Forms. Sobre este, la dirección del centro encontró algunos problemas que fueron corregidos como se observa en la tabla 3.

Tabla 3.

Relación entre el nº de enunciado en el que se ha detectado un problema desde la dirección del centro, el problema concreto y la solución adaptada.

Nº de enunciado	Problema detectado	Solución aplicada.
15	Se da a entender que los alumnos solo están motivados para ir al colegio por Educación Física.	Modificar el enunciado de modo que la EF no sea la fuente de motivación, sino una contribución a la misma.
17 y 18	Hacen referencia a aplicaciones y videojuegos que desde el centro desaconsejan a familias y alumnos.	Eliminar los enunciados.

Una vez aplicadas al cuestionario las soluciones definidas en la tabla 3, se configuró el cuestionario definitivo (anexo IV) y se creó un nuevo formulario disponible en el siguiente enlace: <https://forms.gle/SMNju2b9tKFmrRJo6>, para el acceso de los alumnos.

4.3 Procedimiento

4.3.1 Recogida de datos

Dada la situación de excepcionalidad global ocasionada por la enfermedad COVID-19, en España se decretó el estado de alarma, ocasionando un período de confinamiento que interrumpió la asistencia a los centros escolares desde el 14 de marzo, y que impidió la vuelta de los alumnos a las aulas en lo que quedaba de curso 2019/20. Con el fin de llevar a término el presente trabajo, tratando de seguir cumpliendo con los objetivos propuestos, se llevó a cabo una adaptación del modelo de investigación.

En lo que respecta a la propuesta metodológica basada en la cultura de masas, esta es irrealizable, por lo que no tendría sentido presentar un cuestionario antes y después de la intervención. Así pues, el cuestionario se cumplimentó una única vez y con el fin de formar una idea sobre lo motivados que se encuentran los alumnos con el centro escolar, el deporte que se realiza en EF y finalmente si ellos se sentirían más motivados si se aplicara una metodología determinada que se basara en los productos de consumo de masas.

A diferencia de la propuesta inicial, en la que el alumno podía experimentar la metodología y valorarla como motivadora o no, con esta propuesta el alumno debía mostrar su opinión sobre si consideraría o no algo como motivador, pudiendo diferir de lo que hubiera sentido en la realidad de haberse llevado a cabo.

De este modo, los apartados próximos van a dar por asumida esta concepción metodológica, pudiendo diferir de otros apartados anteriores en los que se comente la metodología inicial.

Para poder obtener las respuestas al cuestionario durante el período de confinamiento, se contactó con las profesoras responsables del curso de 3º de primaria del colegio Sagrado Corazón de Jesús, con el fin de que, contando con el permiso bueno de la directiva del centro, pudiesen pasar el enlace URL al cuestionario de Google Forms a los alumnos para que los cumplimentaran de forma voluntaria y anónima.

4.4 Análisis

La compilación de los datos se ha hecho de forma automática desde Google Forms, con un formato de base de datos (.csv). Para acceder al cuestionario puede usarse el siguiente enlace URL: <https://forms.gle/SMNju2b9tKFmrRJo6>. El análisis de los datos se ha realizado usando el programa estadístico IBM SPSS Statistics versión 25.

Primero se ha realizado un análisis descriptivo de las preguntas cuatro a 16 referido a frecuencias y porcentajes de respuesta para cada cuestión con el fin de observar los datos de forma general.

Después se ha realizado un análisis inferencial o de correlación entre las variables de edad, género y vía con el resto de cuestiones (cuatro-16). Siguiendo con el análisis inferencial, luego se ha correlacionado la cuestión 4 (*En las clases de Educación Física me siento muy motivado con las actividades que hacemos*) con toda las demás (cinco-16), para finalizar con el cruce de la cuestión 16 (*Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con series o películas*) con el resto de cuestiones (cuatro-15).

Para el análisis, los dos niveles superiores en la escala de Likert serán considerados como positivos en los enunciados de carácter no negativo y viceversa. Por su parte, los dos niveles inferiores serán considerados negativos en los enunciados de carácter no negativo, y positivos en los de carácter negativo. El nivel intermedio de la escala se considerará un nivel neutro.

Para la correlación de las cuestiones se ha establecido como valor de significación estadística $p \leq 0,05$.

5. RESULTADOS

5.1 Análisis descriptivo

La muestra total de participantes se fijó en 49 alumnos, para proceder a su análisis. El total de chicas participantes fue de 24 y el de chicos 25. La edad de la muestra rondaba entre los 8 y 9 años. En la tabla 4 se observa la distribución por género, edad y vía de los participantes.

Tabla 4.
Muestra de participantes en el estudio.

	<u>Masculino</u>		<u>Femenino</u>		<u>Total</u>
	8 años	9 años	8 años	9 años	
3ºA	5	2	4	3	14
3ºB	1	7	4	3	15
3ºC	3	3	3	1	10
3ºD	1	3	5	1	10
Total	10	15	16	8	49

Entre estos, un total de 45 alumnos han indicado estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con respecto a sentirse muy motivados con las clases de EF que se desarrollan actualmente en el enunciado 4 del cuestionario, suponiendo un 91,8% de la muestra.

Tabla 5.
Frecuencia de respuestas a la pregunta sobre la motivación que sienten en las clases de EF.

	<u>Frecuencia</u>
1. Nada de acuerdo.	1
2. Muy poco de acuerdo.	2
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	1
4. De acuerdo.	23
5. Totalmente de acuerdo.	22
Total	49

Resultados similares se observan en las respuestas a los enunciados cinco y 12 (todos pertenecientes a la segunda categoría), en los que se pregunta, respectivamente, si aprenden en las clases de EF y mejoran sus habilidades deportivas, mostrando respuestas positivas un total de 45 alumnos (91,9% de la muestra), o que si querían hacer deporte de forma extraescolar, mostrándose de acuerdo, de nuevo, 45 alumnos (91,8%).

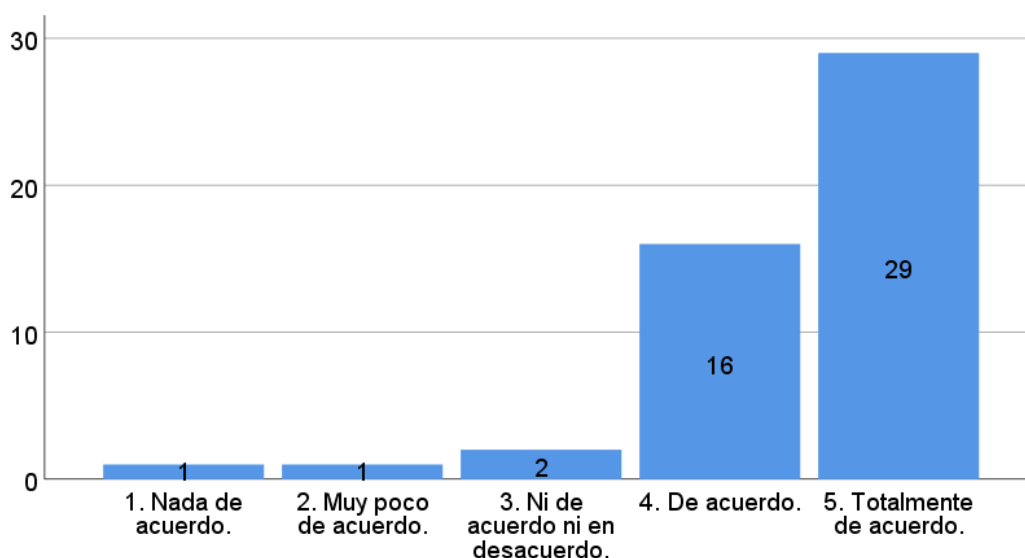


Figura 1: Gráfico de barras de frecuencia de respuestas a la pregunta sobre cuanto aprenden y mejoran en las clases de EF.

Se quiere resaltar que, en el enunciado 12, una cantidad mucho mayor de alumnos se ha posicionado en el nivel máximo de la escala.

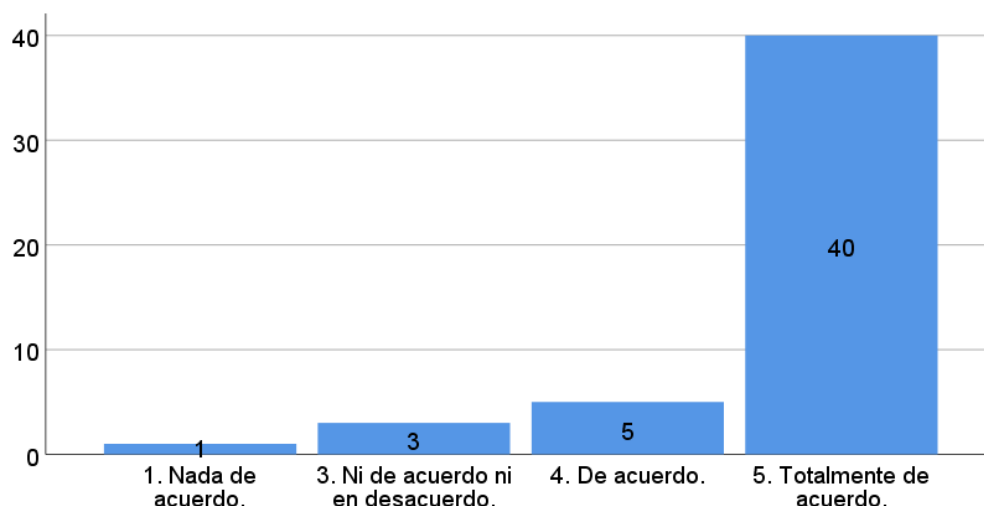


Figura 2: Gráfico de barras de frecuencia de respuestas al enunciado sobre si practican o querían practicar deporte de forma extraescolar.

Una ligeramente inferior ventaja en las respuestas positivas se observa en el enunciado 14, perteneciente a la tercera categoría del cuestionario que pregunta sobre la participación de los alumnos en clase como consecuencia de su motivación. Esta cuestión llega a un total de 42 valoraciones positivas (85,7% de la muestra), y las respuestas neutras a 5, representando un 10,2% de los participantes.

Tabla 6.

Frecuencia de respuestas a la pregunta sobre la participación de los alumnos en clase como consecuencia de la motivación.

	Frecuencia
1. Nada de acuerdo.	1
2. Muy poco de acuerdo.	1

3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	5
4. De acuerdo.	22
5. Totalmente de acuerdo.	20
Total	49

En lo que respecta al resto de cuestiones de la tercera categoría, los enunciados 13 y 15, relacionados con la motivación del alumnado por asistir al colegio y la ayuda que supone la EF para interesar por el resto de materias, respectivamente. Y la cuarta categoría (enunciado 16), que cuestiona a los alumnos sobre si se sentirían más motivados en caso de que se usaran contenidos propios de la cultura de masas en el aula. Las respuestas positivas no están tan diferenciadas con las respuestas negativas o neutras.

El enunciado 13 arroja una relación de 34 respuestas positivas (69,4%), frente a 9 neutras (18,4%) y 6 negativas (12,2%).

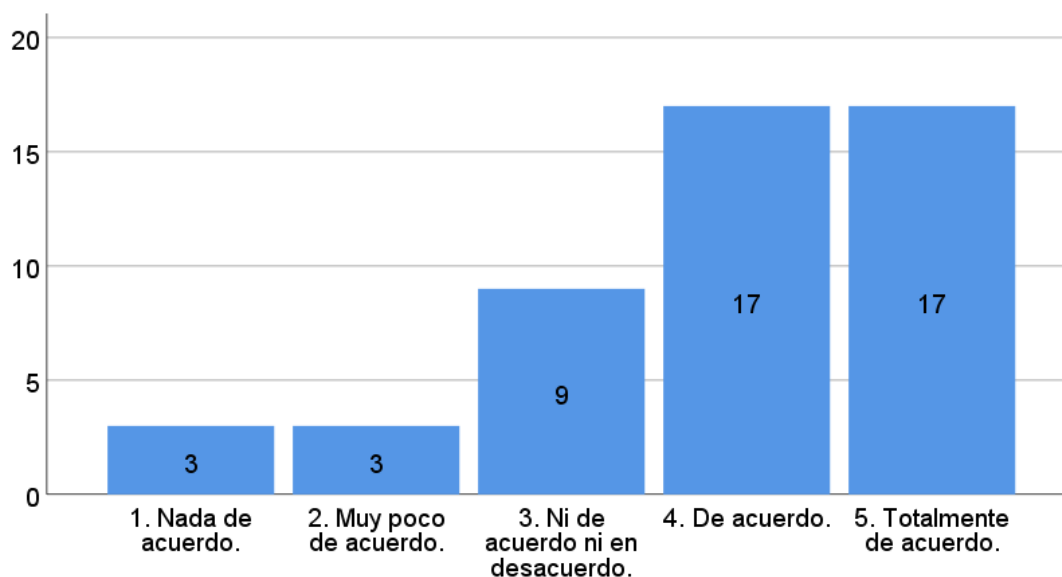


Figura 3: Gráfico de barras de frecuencias de respuestas a la pregunta sobre la motivación que sienten por asistir al colegio.

Para el enunciado 15 los alumnos han elegido un total de 35 veces las respuestas positivas (71,4%), frente a 10 neutras (20,4%) y 4 negativas (8,2%).

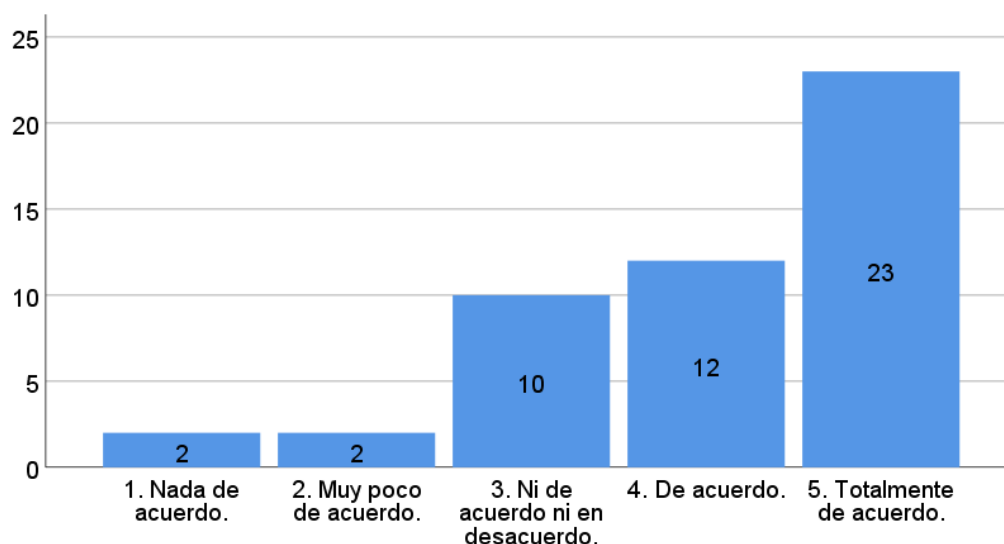


Figura 4: Gráfico de barras de frecuencias de respuestas al enunciado sobre la ayuda que aporta EF para sentirse interesados por el resto de materias.

Finalmente, en el enunciado 16, un total de 33 alumnos (67,3%) han interpretado que se sentirían motivados con metodologías contextualizadas en contenidos de películas o series. La respuesta neutra la han elegido 6 alumnos (12,2%) y las negativas 10 alumnos (20,4%).

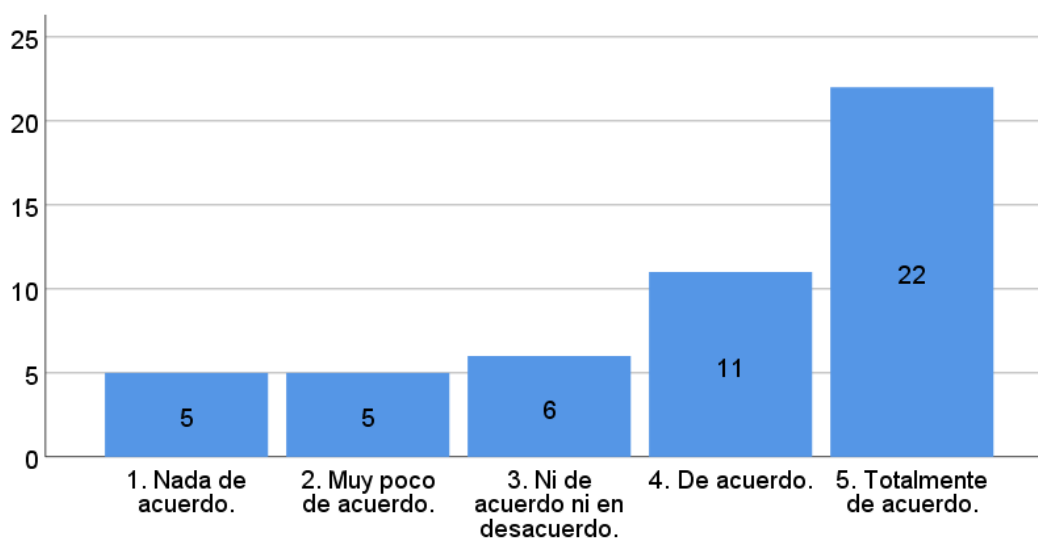


Figura 5: Gráfico de barras de frecuencias de respuestas al enunciado sobre si les gustaría que las actividades de EF se basaran en series o películas.

Volviendo a la segunda categoría del cuestionario, se encuentran los enunciados concernientes a las distintas disciplinas deportivas sobre las que se ha investigado, correspondiendo los enunciados seis y siete a la orientación, ocho y nueve al baile, y 10 y 11 a la lucha de espadas.

En el enunciado seis se pregunta a los alumnos sobre su motivación por la orientación, observando un total de 48 (97,9%) respuestas positivas, seleccionando solo 1 alumno (2%) una respuesta negativa.

La pregunta siete, que cuestiona a los alumnos sobre si entienden lo que se hace en las sesiones de orientación, ha sido respondida de forma positiva por 43 alumnos (87,8%), mientras que 4 han escogido la respuesta neutra (8,2%) y 2 las respuestas negativas (4,1%).

Mientras, en las actividades de baile en lo que respecta a disfrutar de la participación en las mismas, cuestionada en el enunciado ocho, un total de 7 alumnos han escogido las respuestas negativas (14,3%), indicando que no les gusta participar en las mismas. Por otro lado, 37 alumnos han manifestado respuestas positivas (75,5%) en este enunciado, dando el resto de alumnos (10,2%) una respuesta neutra.

Para saber la motivación que sienten por las actividades de baile que se realizan, en el enunciado nueve se cuestiona sobre esto, seleccionando 34 alumnos las respuestas positivas (69,4%) indicando que son actividades que les motivan, frente a 5 alumnos que escogen la respuesta neutra (10,2%) y 10 alumnos que escogen las respuestas negativas (20,4%).

En comparación con los dos deportes anteriores, la lucha con espadas pasa mucho más desapercibida para los alumnos, superando el doble de alumnos que han escogido respuestas neutras que en las actividades de baile. Un 26,5% de los participantes (13 alumnos), han escogido la respuesta neutra para el enunciado 10, que cuestiona sobre el nivel de motivación y participación que las actividades de lucha con espadas generan. Por otro lado, un 61,2% de alumnos (30 participantes) las encuentra motivadoras, escogiendo las respuestas positivas. Frente a esto un 12,2% (6 alumnos), han escogido las respuestas negativas, indicando no sentirse motivados por estas actividades.

Con el enunciado 11 se evalúa si las actividades con espada que no tuvieran ningún tipo de contacto físico eran aburridas para el alumnado. De nuevo, destaca la frecuencia de elección de la respuesta neutra con un total de 12 alumnos (24,5%). Las respuestas positivas han sido seleccionadas por 30 alumnos (61,2%), indicando que no encuentran aburridas las actividades de lucha de espadas sin contacto. Contra esto, un total de 7

alumnos (14,3%) han manifestado que en caso de que no hubiera contacto, estas actividades las considerarían aburridas.

5.2 Análisis inferencial

En un primer análisis se han cruzado los datos obtenidos con las tres primeras preguntas (edad, sexo y vía) con el resto de preguntas que componen el cuestionario. Con respecto a la variante de edad no se ha observado ninguna diferencia significativa, lo único que podría ser merecedor de mención es un valor en índice de $p=,066$, que indica que un número superior de alumnos de 8 años disfrutaban de las actividades de baile que hacen en clase. En relación a las vías no se ha encontrado ninguna diferencia significativa, pudiéndose identificar como homogéneas, en cuanto a gustos y motivación, todas las vías de tercero.

Por otro lado, hablando del género de los alumnos se han encontrado varias diferencias significativas en cuanto a chicos y chicas. En la más destacable, siendo $p=,006$, se manifiesta que un número superior de alumnas encuentran motivadoras las actividades de baile que se llevan a cabo en clase.

Tabla 7.

Relación variable género y la motivación por las actividades de baile (pregunta 9).

Género	Nada de acuerdo	Muy poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Masculino	5	5	2	5	8
Femenino	0	0	3	3	18

En segundo lugar, se observa, con un índice de $p=,051$ una diferencia interesante de mención, aunque no representa un valor de significatividad, en la cuestión 10 y es que el número de alumnos que encuentran motivadoras las actividades de lucha con espada, es superior al número de alumnas.

Por último, en lo referido al género de los alumnos, se observa una diferencia significativa con un valor en el índice de correlación de $p=,028$ en el enunciado 16, evidenciándose que hay una superior cantidad de chicos a los que no les gustaría que apareciesen actividades relacionadas con series y películas. Además, cabe destacar que los chicos lideran las valoraciones negativas y la máxima valoración positiva, notándose en los alumnos un criterio más extremista que en las alumnas, las cuales copan la valoración neutra y la segunda valoración positiva como se puede observar en la tabla 8.

Tabla 8.

Relación variable género y el gusto por actividades basadas en series o películas (pregunta 16).

Género	Nada de acuerdo	Muy poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Masculino	5	3	1	3	13
Femenino	0	2	5	8	9

Pero donde más diferencias significativas se encuentran es en las correlaciones del enunciado cuatro, en el que se cuestionaba a los alumnos por la motivación que sentían por las clases de EF. Con respecto a este enunciado se han identificado 9 relaciones significativas de los 12 enunciados con los que se correlaciona.

Con el enunciado cinco se observa un valor de correlación $p=,000$, identificándose los alumnos que más motivados se sienten por EF con aquellos que más identifican aprendizaje y mejora motriz en las clases.

Tabla 9.

Relación entre la percepción de motivación (pregunta 4) y el aprendizaje recibido en las clases de EF (pregunta 5).

Motivación/aprendizaje	Nada de acuerdo	Muy poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Nada de acuerdo	1	0	0	0	0
Muy poco de acuerdo	0	0	1	0	1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	0	0	1
De acuerdo	0	1	1	8	13
Totalmente de acuerdo	0	0	0	8	14

Pasando a las disciplinas deportivas, estos alumnos motivados por la EF, también en el enunciado seis manifiestan que encuentran motivadoras las actividades de orientación ($p=,000$), y en el enunciado siete indican que las entienden y disfrutan ($p=,000$), pudiéndose observar en la tabla 10.

Tabla 10.

Relación entre la percepción de motivación (pregunta 4) y el entendimiento y disfrute de las actividades de orientación (pregunta 7).

Motivación/entendimiento y disfrute orientación	Nada de acuerdo	Muy poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Nada de acuerdo	0	0	0	0	1
Muy poco de acuerdo	0	1	0	0	1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	0	0	0	0
De acuerdo	16	4	3	0	0
Totalmente de acuerdo	19	2	1	0	0

Con respecto al baile no se han encontrado diferencias significativas, pudiendo entenderse que no hay un consenso general de los alumnos motivados por la EF en cuanto a manifestar encontrar motivadoras o placenteras las actividades de baile, ya que las opiniones son diversas.

Finalizando con las disciplinas deportivas valoradas, la lucha con espadas vuelve a mostrar que los alumnos motivados por la EF, en el enunciado 10, como se ve en la tabla 11, indican sentirse motivados por la lucha con espadas ($p=,006$), y que estos no encuentran aburridas estas actividades en caso de no contacto ($p=,005$) de acuerdo al enunciado 11.

Tabla 11.

Relación entre la percepción de motivación y la motivación que sienten por las actividades de lucha con espadas.

Motivación/motivación lucha con espadas	Nada de acuerdo	Muy poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Nada de acuerdo	1	0	0	0	0
Muy poco de acuerdo	0	1	0	0	1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	0	0	1
De acuerdo	0	2	7	8	6
Totalmente de acuerdo	2	0	6	2	12

Para acabar con la segunda categoría del cuestionario, los alumnos que se sienten motivados por la EF, quieren realizar o realizan deportes en horario extraescolar de acuerdo a la correlación con el enunciado 12 ($p=,000$).

Llegando a la tercera categoría del cuestionario, continuando con la correlación del enunciado cuatro, encontramos que la mayoría de alumnos motivados por las clases de EF tienen ganas de ir al colegio todos los días ($p=,003$), según se observa con la correlación con el enunciado 13.

Así mismo, estos alumnos también participan en las clases dado que se sienten muy motivados ($p=,000$) según arrojan los datos de respuesta correlacionando los enunciados cuatro y 14.

Terminando con las correlaciones del enunciado cuatro, se manifiesta con el enunciado 15 que los alumnos más motivados por EF, sienten que esta asignatura les ayuda a interesarse por otras materias ($p=,000$).

Tabla 12.

Relación entre la percepción de motivación y el interés por otras materias.

Motivación/interés por otras materias	Nada de acuerdo	Muy poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Nada de acuerdo	1	0	0	0	0
Muy poco de acuerdo	1	1	0	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	0	0	1
De acuerdo	0	1	7	10	5
Totalmente de acuerdo	0	0	3	2	17

En el último paso del análisis inferencial se correlacionó el enunciado 16, que cuestionaba sobre si gustaría al alumnado que en EF aparecerían actividades relacionadas con series o películas.

Con un índice de $p=,049$ se observa que a los alumnos motivados por las actividades de orientación (enunciado seis), les gustaría que se introdujeran actividades relacionadas con series o películas.

A los alumnos a los que les gustaría las influencias de los contenidos audiovisuales en las actividades de EF, han indicado en el enunciado siete que entienden las actividades de orientación y las disfrutan ($p=,032$).

Por otro lado, a los alumnos a los que les motivan las actividades de baile, también les gustaría que hubiera actividades influenciadas en series y películas, como se evidencia en la correlación entre el enunciado 16 y nueve.

Tabla 13.

Relación entre el gusto por actividades basadas en series o películas y la motivación por las actividades de baile.

Actividades de series películas /motivación por el baile	Nada de acuerdo	Muy poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Nada de acuerdo	4	0	0	0	1
Muy poco de acuerdo	0	2	1	1	1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	0	2	4
De acuerdo	0	1	3	1	6
Totalmente de acuerdo	1	2	1	4	14

Además, a la mayoría de los alumnos que participan en clase porque se sienten motivados les gustaría este tipo de actividades ($p=,043$) según se manifiesta en la correlación con el enunciado 14.

Para concluir con el análisis inferencial decir que, de acuerdo a la correlación entre los enunciados 16 y 15, con un índice de $p=,002$, se identifica que a la mayoría de alumnos que indican sentirse interesados por el resto de asignaturas gracias a la EF, les gustaría que hubiera en esta asignatura actividades relacionadas con series o películas.

Tabla 14.

Relación entre el gusto por actividades basadas en series o películas y el interés por otras materias.

Actividades de series películas/interés por otras materias	Nada de acuerdo	Muy poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Nada de acuerdo	2	0	0	0	3
Muy poco de acuerdo	0	0	4	0	1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	0	1	5
De acuerdo	0	1	2	4	4
Totalmente de acuerdo	0	1	4	7	10

6. DISCUSIÓN

La motivación que los alumnos participantes en la investigación sienten por la asignatura de EF y la práctica deportiva en general, no encuentra diferencias en cuanto a edad, género o vía, coincidiendo con las conclusiones de Mínguez (2018), a las que añade que se puede observar un ligero incremento de la motivación en función de la variable curso, la cual no ha sido medida en el presente trabajo.

Sin embargo, en las disciplinas deportivas concretas sobre las que se ha preguntado se ha encontrado que en el baile, los chicos han arrojado valores inferiores con respecto a la variable motivación. Esto, de acuerdo a Gutiérrez (2016) podría verse compensado con metodologías que usen como herramientas los videojuegos y sensores de movimiento, como observa en su estudio, donde evidencia un aumento de la motivación por el baile por parte de todo el alumnado, al usar los denominados *exergames* o videojuegos activos. En esta línea, el autor confiere este aumento de la motivación a la introducción de actividades que los alumnos disfrutan de forma autónoma en su tiempo de ocio, como es, por ejemplo, el uso de videojuegos deportivos y de baile, evidenciando la posibilidad expuesta por Mora-Teruel (2013), de usar contenidos que gusten a los alumnos para interesarlos por el aprendizaje.

Para afianzar la motivación de los alumnos en las demás disciplinas también puede hacerse uso de la tecnología, como por ejemplo el uso que dan Peñarrubia, Quintas, Rapún y Falcón (2018) a través de la utilización de teléfonos móviles y la realidad aumentada en deportes como orientación y senderismo, con el fin de crear postas más interactivas o bien de acercar el medio natural a los centros escolares. Esta práctica conlleva, de nuevo, un aumento de la motivación que los autores relacionan con el uso de aplicaciones que los alumnos usan a diario, con fines didácticos.

Aunque algo en lo que coinciden los autores es que estas metodologías no son aptas para cualquier centro, pues requieren de un concreto nivel adquisitivo. Frente a esto, en el presente documento se lanza la propuesta de, en lugar de usar los medios y herramientas tecnológicas, adaptar el contexto y los contenidos de las mismas, como puede ser por medio del uso de redes sociales, series o películas.

Pese a que la literatura sobre este tema es escasa, encontramos estudios como el de Hortigüela y Pérez (2015) quienes, probando una metodología basada en la creación de videos para YouTube en alumnos de universidad, llegaron a la conclusión de que la

creación de videos de forma autónoma, incrementa la motivación y favorece la implicación en las tareas, observándose más profundización de los contenidos trabajados en clase, así como una mayor profundidad en las reflexiones.

Cabe decir que esta metodología basada en el uso de redes sociales, finalmente no ha podido ser valorada en este documento, debido a complicaciones técnicas. A pesar de esto, los resultados expuestos previamente, se considera que habrían sido similares en alumnos de primaria, de haberse podido llevar a cabo.

Por otro lado, con respecto a la contextualización de actividades en series y películas, una mayoría de alumnos de la muestra del presente trabajo ha manifestado que le gustaría se llevaran prácticas de este modo. Esto concuerda con el análisis de Villajos y Chaparro (2020) que, usando una escenificación deportiva y gamificada del mundo de *Harry Potter*, consiguen despertar el interés del alumnado, aumentando la inmersión en la actividad y la motivación por la participación en actividades, eso sí, delimitándolo al dominio de EF de la Expresión Corporal.

Esta no es la única metodología adaptable al mundo de los contenidos audiovisuales. Martínez (2018) por medio del visionado de fragmentos concretos de películas deportivas, pretenden motivar en los alumnos el debate por medio de las reflexiones que tomen acerca de, no solo lo visto, sino también de la extrapolación de esto a la vida personal de cada alumno.

Otro de los resultados ha sido acerca de la influencia del área de EF en las demás áreas curriculares, y como se ha observado, la muestra del estudio considera que la EF les ayuda a interesarse por las otras materias. Más allá de lo que se dijo en el marco teórico, sobre la extrapolación de la motivación que sentían los alumnos por la EF al resto de asignaturas, de acuerdo al trabajo de Ardoy, Fernández-Rodríguez, Jiménez-Pavón, Castillo, Ruiz y Ortega (2014), este aumento de interés es una respuesta a la ayuda a la relajación que supone salir del aula, donde pasan, los alumnos, la mayor parte del tiempo, pudiendo descansar y retomar las clases con mayor interés. Así mismo, González y Portolés (2014) aluden a la importancia que tiene el ejercicio físico en el desarrollo de la motivación, observando una menor motivación en las personas sedentarias que en las activas.

Otras formas de fomentar el interés por las asignaturas es, según los docentes que participaron en el estudio de Rodríguez (2018), el uso de tecnología así como la variabilidad de propuestas metodológicas en el aula, como las principales ayudas motivacionales. Por otro lado los libros de texto, de acuerdo al análisis de Romero (2016), dado que cuentan con una menor variabilidad de actividades, son considerados menos motivadores dado que no suponen un desarrollo competencial para el alumno porque por lo general, salvo mediación docente, no requieren de una gran implicación cognitiva.

Y yendo más allá del interés o la motivación que los alumnos sientan por el resto de asignaturas, estudios como el de Donnelly (2009), establecen una relación directa entre la actividad física y el rendimiento académico, realizando un estudio en el que añadían 90 minutos más de clase de EF semanal a un grupo de alumnos, que arrojó una mejora en las disciplinas académicas frente a aquellos a los que no se les modificó el horario de EF.

7. CONCLUSIONES

Para poder comprender las conclusiones de este trabajo se hace necesario detallar que, el progreso del proyecto, se ha visto seriamente afectado por la pandemia causada por la enfermedad COVID-19. De este modo se ha impedido la normal asistencia de los alumnos al centro. Esto debe tenerse en cuenta dado que, como se verá a continuación, ha influido en la completación de los objetivos, sobre todo en aquellos relacionados con la cultura de masas.

Con esta contextualización se observa que el objetivo principal del documento, que era valorar la incidencia de la cultura de masas en la motivación del alumno por su aprendizaje, queda parcialmente cumplido, observando en los resultados propios como a una mayoría del alumnado le gustaría que en clase hubiera actividades relacionadas con series y películas.

Al respecto del primer objetivo específico, la valoración de contenidos disponibles a través de los medios de comunicación masivos para establecer un guion de actuación docente, no ha podido ser completado puesto que para ello era imprescindible realizar la intervención y observar las respuestas de los alumnos a cada escenificación planteada. Así, pese a que los contenidos de la cultura de masas se califiquen como motivadores, desde este documento no se puede establecer cuáles son los más aptos para llevar a cabo la previamente mencionada actuación docente.

Sin embargo, desde este trabajo si se ha podido aportar información acerca del segundo objetivo específico, observándose en la muestra de participantes en el estudio que una cantidad superior de los mismos valoraban sentirse interesados por otras materias gracias a la asignatura de EF.

8. LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS DE FUTURO

El principal limitador para este trabajo ha sido la imposibilidad de asistencia a los centros por parte de alumnos o docentes, dado el estado de alarma durante el que se realiza este documento. Esto ha supuesto anular la propuesta inicial de valorar la incidencia de una metodología contextualizada en la cultura de masas, puesto que se basaba en un análisis previo y posterior a una intervención metodológica. En consecuencia, se ha decidido continuar con la cumplimentación del cuestionario creado *ad hoc* a modo de evaluación diagnóstica.

Observando los resultados sería muy interesante realizar el estudio como se tenía pensado en un principio, dado que, como se ha visto en los resultados y en la discusión, el uso de la cultura de masas puede resultar muy beneficioso para el aprendizaje de los alumnos, no solo como elemento motivacional, sino también como parte de una educación en la sociedad del conocimiento.

Cabe añadir también que, siendo 100 el total de los alumnos que han cursado 3º de primaria en el centro Sagrado Corazón de Jesús durante este año escolar 2019/20, y teniendo en cuenta que en el estudio han participado 49, se debe dejar patente que, la muestra participante no es representativa de la población objeto de estudio, dado que presenta un margen de error del 10,1% respecto a un nivel de confianza del 95%.

Podría ser interesante, en futuros proyectos, aumentar la muestra del estudio con el fin de obtener resultados que puedan categorizarse como representativos. Esta podría ser una oportunidad para investigar acerca del alumnado, por medio de las herramientas creadas con ese propósito en este estudio.

Ralentizando el desarrollo de marco teórico de este trabajo se encuentran varios factores. Por un lado, la complejidad de definir término cultura, dado su uso en muchísimas disciplinas, la convierte en un término extremadamente ambiguo. Esto ha devenido en que, muy pocos autores trabajen sobre el desarrollo de la cultura de masas, encontrándose principalmente dos escuelas de pensamiento, referidos todos los papeles actuales a estas dos corrientes. Esto ha ocasionado que, muchos de los estudios que conforman el marco teórico sean del siglo XX.

Por otro lado, esto da una posibilidad de trabajo pudiendo volver a analizar esta cultura de masas, desde un punto de vista más actualizado, más allá de las apreciaciones que los

estudios hacían a los medios de comunicación que estaban de moda entonces como el cine, hoy en día con internet la información está más masificada que nunca, y puede ser una posibilidad para actualizar los contenidos concernientes a forma de cultura.

Pasando a la metodología llevada a cabo en el estudio, si bien hay muchos trabajos sobre los beneficios que tiene la utilización de nuevas tecnologías en el aula, muy pocos son desde un punto de vista desde el que se use únicamente la contextualización y escenificación de los contenidos, que desde estas se pueden consumir. Desde luego se observan muchas unidades didácticas basadas en videojuegos, películas o series de televisión, pero muy pocos se plantean medir que diferencia tienen estas unidades didácticas, de otra unidad al uso. Esta falta de literatura, ha ocasionado la necesidad de crear un cuestionario específico, desde el que poder valorar aquellos apartados que, desde este estudio, se pretenden observar.

De cara a futuras investigaciones esto podría resultar positivo dado que tratándose de un cuestionario creado *ad hoc*, podría considerarse la adherencia o modificación de las categorías que componen el cuestionario definitivo, con el fin de englobar un mayor número de contenidos, o bien, contenidos más concretos sobre los que valorar la motivación.

9. VALORACIÓN PERSONAL

Iniciarse en un nuevo paradigma de trabajo como es la investigación educativa, no sonaba fácil desde un principio, y tampoco ha resultado serlo. Esto ha derivado en que a lo largo de la realización del trabajo se han encontrado, tanto dificultades como aprendizajes.

Por un lado, la principal dificultad que un trabajo así supone, reside en la necesidad de crear un marco teórico, una justificación de autores en los que basar tu trabajo. Esto supone muchas horas de lectura, muchas horas de redacción y muchas horas de corrección, repitiendo este proceso en bucle hasta que los contenidos teóricos tienen una lógica interna y se adecuen al proyecto de trabajo y los objetivos.

A esto hay que añadirle que, como se ha dejado claro varias veces en el estudio, la realización del mismo se ha desarrollado durante el período de confinamiento sufrido en este año 2020, lo cual implica, más allá del estrés que supone no poder salir de casa ni ver a gente nueva, no poder acceder a una biblioteca a obtener libros físicos en los que basar tu marco teórico. Esta situación obliga a que la principal fuente de documentación sea internet, lo cual no es un impedimento enorme dado que la universidad cuenta con acceso a varios dominios para todos sus usuarios que ponen a disposición la mayoría de documentos y revistas. Sin embargo se debe admitir que se han encontrado algunos textos en formato físico que, pese a haber sido muy interesantes para añadir al marco teórico, no han podido obtenerse dada la situación descrita.

En global, se podría resumir en que la búsqueda de información resulta muy tediosa, lo cual es compensado, en parte, por la sensación de bienestar cuando encuentras información realmente interesante y que se adecua a lo que buscas. Lo que podría describirse como una sensación agri dulce.

Por otra parte, la búsqueda de información sumada a la situación de confinamiento, ha desarrollado una competencia digital en relación a búsquedas avanzadas, conociendo como regular los resultados obtenidos por medio de palabras clave, tipo de artículos,...

Pasando a la metodología cabe decir que ha sido el momento más interesante de todo el trabajo, una vez configurado el marco teórico y definido aquello que quiero investigar en los objetivos, hay que realizar el cuestionario. Para ello hay que seguir buscando documentación pero ahora centrada específicamente en lo que a ti te interesa del tema

que has elegido. Sin duda una oportunidad de la que aprender, la categorización de las cuestiones, la investigación sobre los mejores modelos de medición,... Hay que añadir que a lo largo de este año de carrera, han sido varios los docentes que nos han ayudado a conocer los distintos tipos de TFG que podíamos realizar, y en que se caracterizaba cada uno, explicándonos los procesos de recopilación de datos en los casos de, como el presente, realizar un trabajo de investigación. Es por esto que, teniendo la base previa, la creación del cuestionario y la búsqueda de información concerniente a esta metodología, era más atractiva aún y disfrutable.

La recopilación y el análisis de los datos recibidos en los cuestionarios también fueron fuente de aprendizaje, pues suponía el uso de una herramienta hasta entonces desconocida, que permite el análisis de datos de una forma fácil e intuitiva.

Por otro lado, el apartado de discusión, pese a que supone de la búsqueda de bibliografía como en el marco teórico, una vez se tienen resultados para contrastar entiendes de lo que hablan los autores, puedes y debes comparar tus datos con los suyos, lo cual es mucho más beneficioso.

En lo que respecta al TFG, a modo de conclusión, y reiterándome con la introducción, decir que ha sido un trabajo que, pese a lo duro, ha sido muy instructivo y del que se ha aprendido. Y ahora que está acabado, solo queda el sentimiento de orgullo por ver el resultado de algo que llevas configurando tanto tiempo.

Este trabajo ha sido el final de un período que se alarga cuatro años en el tiempo, por lo que no está de más echar la vista atrás y observar el camino recorrido. Durante las primeras prácticas que hice hace tres años, y pude observar el aula desde los ojos del profesor, pude confirmar que no me había equivocado de grado. Si bien el camino que ahora se tiende ante mí es incierto, se que a lo largo de estos años la formación que he recibido ha sido muy positiva y necesaria, para desarrollar una profesión de la que todos son “expertos”.

Para la realización de este TFG cabe destacar la importancia de las asignaturas relacionadas con la psicología y la educación física. En primer lugar, asignaturas como Psicología de la Educación, o Psicología del Desarrollo, me han dotado de los conocimientos y herramientas necesarias, para la configuración de los apartados referidos a la motivación de este trabajo, dándome a conocer autores para mi futura

profesión docente, que han sido de utilidad mucho antes de lo esperado, como pueden ser Pavlov o Bandura. En estas se ha visto como motivar al alumnado y es que para motivarlo, debes comprenderlo, debes acercar la educación a él y no al revés, puesto que podría desencadenar en un rechazo, que de forma indirecta implicaría, en algunos casos, asegurar la vida a una persona fuera de los estudios, lo cual no es ni de lejos negativo, pero es una posibilidad que se le está negando a un alumno por medio de la sugestión.

De esta base nace el interés por adaptar la cultura de masas, como forma de acercar la educación al alumnado, dado que en esta entran cosas que les gustan a los niños, como son los videojuegos, las películas o los videos de YouTube.

Desde las asignaturas de EF que hemos tenido en el grado, se ha podido aprender de primera mano qué es participar en una investigación, así como las bases y los resultados de los mismos. Se han visto distintas metodologías que, con el objetivo de la enseñanza, se han adaptado a la mayoría de los alumnos, y como futuro docente y antiguo alumno de primaria, he querido verificar esta influencia, con el motivo de configurar una futura praxis, en la que va a ser mi profesión, la docencia.

De cara al TFG estas asignaturas de EF, han aportado, además de lo anterior, un amplio bagaje de disciplinas deportivas, sobre las que poder adaptar los contenidos, a un escenario basado en la cultura de masas. Sea la creación de juegos colectivos para imitar el *Quidditch* de Harry Potter, el uso de la orientación para adaptar juegos que requieren de ubicación en un mapa como *Fortnite*, o de forma más básica la expresión corporal para crear un musical al estilo de *High School Musical*.

10. REFERENCIAS

- 2btube. (8 de abril de 2020) [Comunicación personal]. *El consumo de vídeo de YouTube aumenta un 55% durante el confinamiento y los contenidos infantiles se convierten en los reyes, según un estudio de 2btube.*
- Ardoy, D. N., Fernández-Rodríguez, J. M., Jiménez-Pavón, D., Castillo, R., Ruiz, J. R., & Ortega, F. B. (2014). A Physical Education trial improves adolescents' cognitive performance and academic achievement: the EDUFIT study. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 24, 52-61. <https://doi.org/10.1111/sms.12093>
- Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación. (16 de abril de 2020). *AIMC Cuaderno de Bitácora. Estudio de Medios en la España confinada (S4C).* https://www.aimc.es/aimc-c0nt3nt/uploads/2020/04/AIMC_Cuaderno_Bitacora_infografia_semana1_S4C.pdf
- Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación. (30 de abril de 2020). *AIMC Cuaderno de Bitácora. Estudio de Medios en la España confinada (S6C).* https://www.aimc.es/aimc-c0nt3nt/uploads/2020/04/AIMC_Cuaderno_Bitacora_infografia_semana3_S6C.pdf
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: fundamentos sociales*. Barcelona: Martínez Roca.
- Beer, C. (3 de enero de 2019). Is TikTok Setting the Scene for Music on Social Media? *GlobalWebIndex*. <https://blog.globalwebindex.com/trends/tiktok-music-social-media/>
- Botto, M. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. *Question I*(60), e094. <https://doi.org/10.24215/16696581e094>
- Brophy, J. (1998). *Motivating students to learn*. Nueva York: McGraw-Hill
- Duque, E. y Vásquez, A. (2013). *NUI para la educación. Eliminando la discriminación tecnológica en la búsqueda de la Inclusión Digital*. Centro de Investigaciones, Corporación Universitaria Americana.
- Fernández, J. (2019). *Videojuegos y cultura de masas: Un estudio del fenómeno Fortnite* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Sevilla, Sevilla. <https://hdl.handle.net/11441/91789>

- Founaud, M.P. (2017). *Práctica, abandono y fidelización de la actividad físico-deportiva en los Juegos Escolares de Aragón*. [Tesis Doctoral, Universidad del País Vasco]. Base de datos de la Universidad del País Vasco ADDI.
- Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- González, J., & Criado, M. J. (2003). *Psicología de la educación para una enseñanza práctica*. (11ª ed.). Madrid: CCS.
- González, J., & Portolés, A. (2014). Actividad física extraescolar: Relaciones con la motivación educativa, rendimiento académico y conductas asociadas a la salud. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 9 (1), 51-65. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=311130199005>
- Gutiérrez, R. (2016). *Innovación docente, nuevas tecnologías y motivación intrínseca del alumnado en el aula de Educación Física: una experiencia con consolas, exergames y sensores de cuerpos en movimiento en secundaria*. [Tesis de doctorado, Universidad de León] Base de datos de la Universidad de La Rioja Dialnet.
- Hernández, J.F. & Martínez, M.A. (2016). Nuevos modelos de consumo audiovisual: los efectos del *binge-watching* sobre los jóvenes universitarios. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 13. 201-221. <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2017.13.11>.
- Hillesheim, B., Dhein, G., de Lara, L., & da Cruz, L.R. (2008). Sobre monstruos, cine y cuentos de hadas: intertextualidad e infancia. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 38. <http://webs.ucm.es/info/especulo/numero38/monstru.html>.
- Hortigüela, D. & Pérez, A. (2015): Uso de las redes sociales como elemento formativo en el aula: Análisis de la motivación de alumnado universitario. *Icono 14* (13). 95-115. <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.788>
- Instituto Nacional de Estadística. (4 de junio de 2018). *España en cifras 2018*. https://www.ine.es/prodyser/espa_cifras/2018/26/#zoom=z

- Jones, M. B., Dunlap, W. P., & Bilodeau, I. M. (1986). Comparison of video game and conventional test performance. *Simulation & Games*, 17(4), 435–446. <https://doi.org/10.1177/0037550086174001>.
- Justo, D. (25 de marzo de 2020) Cada vez más conectados por el confinamiento: ¿podemos llegar a colapsar las redes? *Cadena SER*. https://cadenaser.com/ser/2020/03/25/ciencia/1585126798_735191.html
- Juul, J. (2003). "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". En *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (conferencia), editado por Copier, M. y Raessens, J., 30-45. Utrecht: Utrecht University. <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.
- Leo, F. M., García-Fernández, J. M., Sánchez-Oliva, D., Pulido, J. J., & García-Calvo, T. M. (2016). Validación del Cuestionario de Motivación en Educación Física en Educación Primaria (CMEF-EP). *Universitas Psychologica*, 15(1), 326. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy15-1.vmpe>
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- López Vidales, N. et al. (2012). Preferencia juvenil en nuevos formatos de televisión. Tendencias de consumo en jóvenes de 14 a 25 años. [Proyecto de investigación] *Observatorio del Ocio y el Entretenimiento Digital*. http://www.ocendi.com/descargas/informetv_web.pdf
- Martínez, P. (2018). *El cine y su aplicación didáctica en el aula de Educación Física*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de León] https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/10940/MART%C3%8DNEZ_GARC%C3%8DA_PABLO_JULIO_2018.pdf?sequence=1
- Melancon, J. G., & Thompson, B. (1985). Selected Correlates of Computer Arcade Game Play. *Perceptual and Motor Skills*, 61 (3_suppl), 1123–1129. <https://doi.org/10.2466/pms.1985.61.3f.1123>.
- Méndez, D. & Sota, J. (5-8 de septiembre de 2017) *La influencia de uso de la tablet en la motivación en ciencias de los alumnos de primaria*. [Documento de congreso] X

Congreso Internacional sobre Investigación en Didáctica de las Ciencias, Sevilla.
[https://ddd.uab.cat/pub/edlc/edlc_a2017nEXTRA/9_-
_La_influencia_del_uso_del_tablet_en_la_motivacion_en_ciencias_de_los_alumnos_de
_Primaria.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/edlc/edlc_a2017nEXTRA/9_-La_influencia_del_uso_del_tablet_en_la_motivacion_en_ciencias_de_los_alumnos_de_Primeria.pdf)

Mínguez, I. (2018). *Evaluación de la motivación intrínseca hacia la actividad física en alumnos de Educación Primaria*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid].
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/33530>

Mora-Teruel, F. (2013). *Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.

Morin, E. (1966). *El espíritu del tiempo*. Madrid: Taurus.

Morin, E. (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.

ORDEN de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros de la Comunidad Autónoma de Aragón. Publicado en BOA a 20 de junio de 2014.

ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros de la Comunidad Autónoma de Aragón. Publicado en BOA a 12 de agosto de 2016.

Orden EFP/365/2020, de 22 de abril, por la que se establecen el marco y las directrices de actuación para el tercer trimestre del curso 2019-2020 y el inicio del curso 2020-2021, ante la situación de crisis ocasionada por el COVID-19.

Pavón, B. (31 de marzo de 2020) Steam realiza cambios para limitar el uso de ancho de banda durante la pandemia. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.es/articles/2020-03-31-steam-realiza-cambios-para-limitar-el-uso-de-ancho-de-banda-durante-la-pandemia>

PEGI, PEGI Search. (2017) *PEGI Rate Labels*. Pan European Game Information.
<https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>.

- Peñarrubia, C., Quintas, A., Rapún, M. & Falcón, D. (2018). Didáctica de las actividades en el medio natural mediante M-learning y realidad aumentada en el Grado de Magisterio en Educación Primaria. *Revista internacional de deportes colectivos*, 35, 34-42. https://zaguan.unizar.es/record/78089/files/texto_completo.pdf?version=1
- Proposición No de Ley (2009) — RELATIVA A LA PROMOCIÓN Y EL RESPALDO A LA INDUSTRIA CULTURAL DEL VIDEOJUEGO. PRESENTADA POR EL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA. (Número de expediente 161/000774.)
- Prospero, M. (26 de marzo, 2019). What Is a Smart Refrigerator, and Is It Worth It? *Tom's Guide*. <https://www.tomsguide.com/us/what-is-a-smart-refrigerator,review-6307.html>
- Ramírez-Granizo, I. A., Fernández-Revelles, A. B., Padial-Ruz, R., Espejo-Garcés, T. & García-Martínez, I. (2018). El nivel de actividad física y su relación con el uso problemático con los videojuegos. Una revisión narrativa. *Journal of Sport and Health Research*. 10 (supl 1): 117-124. http://www.journalshr.com/papers/Vol%2010_suplemento/JSHR%20V10_supl_01.pdf
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2019). Motivación. En *Diccionario de la lengua española*, 23ª ed., [versión 23.3 en línea]. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de: <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>
- Reche, E., Quintero, B. & Vilches, M. J. (2017). Influencia mediática en la vida de los menores. Proceso de construcción y validación de un instrumento. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 6(2), 359-381. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.6939>
- Resolución de 16 de febrero de 2010, del Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales, por la que se establecen criterios para la calificación por grupos de edad de las películas cinematográficas y otras obras audiovisuales, así como pictogramas informativos (BOE núm. 44, del 19 de febrero de 2010)
- Rodríguez, I. (2018). *¿Cuál es la percepción del profesorado de la motivación de los alumnos de primaria?* [Trabajo de fin de grado, Universitat Jaume I]. <http://hdl.handle.net/10234/177600>

- Romero, R. (2016). *La motivación del alumnado de primaria y secundaria y los libros de ciencias*. [Tesis de doctorado, Universidad de Huelva]. Repositorio Institucional de la Universidad de Huelva.
- Santrock, J. W. (2001). *Psicología de la Educación*. México: McGraw-Hill
- Schiltz, J. (1948). *Le Cinéma au service de l'industrie*. Paris: S.D.A.C.
- Secretaría de Estado de Telecomunicaciones e Infraestructuras Digitales. (s.f.). *Canales de la TDT*. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. <https://www.televisiondigital.gob.es/TelevisionDigital/TDT/Paginas/canales-tdt.aspx>
- SimilarWeb (s.f.). *Top Websites Ranking*. Recuperado el 9 de abril de 2020 de: <https://www.similarweb.com/top-websites/worldwide>
- Sugimoto, L. (2004). A tela angelical. *Jornal da Unicamp*, 12. Campinas, São Paulo. http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/jornalPDF/ju262pag12.pdf
- The Adecco Group (6 de agosto de 2019). *XV Encuesta Adecco Qué quieres ser de mayor*. <https://www.adeccogroup.es/wp-content/uploads/2019/08/XV-Encuesta-Adecco-Que%CC%81-quieres-ser-de-mayor.pdf>
- The Office of Communications (3 de febrero de 2017) *Children and parents: media use and attitudes report*. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0034/93976/Children-Parents-Media-Use-Attitudes-Report-2016.pdf
- Verdú, R.M. (2007). Videojuegos, cultura y jóvenes. En R.M. Verdú (ed. lit), *Comunicación e xuventude: Actas do Foro Internacional* (pp. 247-260). ZARAGOZA, FACULTAD DE EDUCACIÓN <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2648903>
- Villajos-López, C. & Chaparro, F. (2020). El Sociofilm: análisis de los resultados tras la implementación del cine como recurso didáctico en el desarrollo de la Expresión Corporal en Educación Primaria. *Trances: Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 12 (1). 31-48. <https://revistatrances.wixsite.com/trances/copia-de-12-1-02>
- Woolfolk, A. (1996). *Psicología Educativa*. México: Prentice Hall

Zapata, V. (1998). Cine, pedagogía e infancia. *Revista Educación y Pedagogía*. 10, 22, págs. 45-55. <http://ayura.udea.edu.co/publicaciones/revista/revista22.pdf>.

11. ANEXOS

Anexo I. Cuestionario inicial

Hola a todas y a todos, soy Roberto Álvarez, alumno de la universidad y estuve como maestro de prácticas en Educación Física aprendiendo de vuestras profesoras y de vosotros. Ahora tengo que hacer un trabajo, y me gustaría que fuerais mis ayudantes realizando una investigación. Vuestra ayuda consiste en leer los enunciados y contestar a las preguntas. Debéis saber que esto no es un examen, no hay ninguna respuesta incorrecta, así que tenéis que ser totalmente sinceros si queréis ayudarme. Para que veáis que no se va a poner nota, fijaos que ni siquiera se pide que pongáis vuestro nombre, de modo que no hay forma de saber quien responde.

- Completa estas oraciones con los datos que falten.
 1. ¿Cuántos años tienes?
 2. ¿Cuál es tu género?
 3. ¿Cuál es tu grupo de clase?
- Perfecto. A continuación vas a ver unos enunciados, en cada uno debes marcar la casilla que corresponda del 1 al 5, siendo 1 que estas completamente en desacuerdo con el enunciado y el 5 que estás completamente de acuerdo. Recuerda que no es un examen, no hay respuestas incorrectas, responde con sinceridad.
 4. En las clases de Educación Física me siento muy motivado con las actividades que hacemos.
 5. En Educación Física aprendo mucho y mejoro haciendo deporte en todas las clases.
 6. Las actividades de orientación en Educación Física (creación de mapas del tesoro, carreras de orientación, búsqueda de objetos en un mapa,...) me motivan mucho.
 7. En las actividades de orientación no entiendo que me piden y no me gusta.
 8. No me gusta participar en las actividades de baile que hacemos en Educación Física.
 9. Las actividades de baile en Educación Física me motivan a bailar y participar en ellas.

10. Las actividades de lucha con espada me parecen aburridas si no puedo golpear a la persona con la que lucho.
11. Las actividades de lucha con espada son muy motivadoras y me encanta participar en ellas.
12. En un futuro me gustaría hacer (o seguir haciendo) deporte, además del que hago en clase de Educación Física.
 - Ya queda nada para terminar, espero que estés siendo sincero hasta ahora. Con estos enunciados tienes que hacer lo mismo que has hecho antes. Recuerda, debes enumerar del 1 al 5, siendo 1 que estás completamente en desacuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo. ¡Se sincero, no hay respuestas incorrectas!
13. Todos los días tengo ganas de ir al colegio.
14. Participo en las clases porque me siento muy motivado.
15. Estoy motivado con todas las asignaturas, gracias a la motivación que siento por Educación Física.
 - El último empujón, ¡ánimo! Sigue valorando del 1 al 5 los siguientes enunciados. Recuerda que 1 quiere decir que estás completamente en desacuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo.
16. Si en las clases de Educación Física, las actividades estuvieran relacionadas con series o películas me sentiría más motivado.
17. Si en las clases de Educación Física, las actividades estuvieran relacionadas con videojuegos como Fortnite o Minecraft me sentiría más motivado.
18. Si en las clases de Educación Física, las actividades estuvieran relacionadas con videos de YouTube o TikTok me sentiría más motivado.
 - ¡Genial, ya has acabado con el cuestionario! Muchas gracias por tu ayuda, joven investigador.

Anexo II. Cuestionario piloto

Hola a todas y a todos, soy Roberto Álvarez, alumno de la universidad que estuvo como maestro de prácticas de Educación Física en vuestro cole, aprendiendo de vuestras profesoras y de vosotros. Ahora tengo que hacer un trabajo, y me gustaría que fuerais mis ayudantes realizando una investigación. Vuestra ayuda consiste en leer los enunciados y contestar a las preguntas. Debéis saber que esto no es un examen, no hay ninguna respuesta incorrecta, así que tenéis que ser totalmente sinceros si queréis ayudarme. Para que veáis que no se va a poner nota, fijaos que ni siquiera se pide que pongáis vuestro nombre, de modo que no hay forma de saber quien responde.

- Contesta a las siguientes preguntas.
 1. ¿Cuántos años tienes?
 2. ¿Cuál es tu género?
 3. ¿Cuál es tu grupo de clase?
- Perfecto. A continuación vas a ver unos enunciados, en cada uno debes marcar la casilla que corresponda del 1 al 5, siendo 1 que estas completamente en desacuerdo con el enunciado y el 5 que estás completamente de acuerdo. Recuerda que no es un examen, no hay respuestas incorrectas, responde con sinceridad.
 4. En las clases de Educación Física me siento muy motivado con las actividades que hacemos.
 5. En Educación Física aprendo mucho y mejoro haciendo deporte en todas las clases.
 6. Las actividades de orientación en Educación Física (creación de mapas del tesoro, carreras de orientación, búsqueda de objetos en un mapa,...) me motivan mucho.
 7. En las actividades de orientación no entiendo que me piden y no me gusta.
 8. No me gusta participar en las actividades de baile que hacemos en Educación Física.
 9. Las actividades de baile en Educación Física me motivan a bailar y participar en ellas.
 10. Las actividades de lucha con espada me parecen aburridas si no puedo golpear a la persona con la que lucho.

11. Las actividades de lucha con espada son muy motivadoras y me encanta participar en ellas.
12. En un futuro me gustaría hacer (o seguir haciendo) deporte, además del que hago en clase de Educación Física.
 - Ya queda nada para terminar, espero que estés siendo sincero hasta ahora. Con estos enunciados tienes que hacer lo mismo que has hecho antes. Recuerda, debes enumerar del 1 al 5, siendo 1 que estás completamente en desacuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo. ¡Se sincero, no hay respuestas incorrectas!
13. Todos los días tengo ganas de ir al colegio.
14. Participo en las clases porque me siento muy motivado.
15. Estoy motivado con todas las asignaturas, gracias a la motivación que siento por Educación Física.
 - El último empujón, ¡ánimo! Sigue valorando del 1 al 5 los siguientes enunciados. Recuerda que 1 quiere decir que estás completamente en desacuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo.
16. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con series o películas.
17. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con videojuegos como Fortnite o Minecraft.
18. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades relacionadas con videos de YouTube o TikTok, pudiendo grabar retos, bailes, etc.
 - ¡Genial, ya has acabado con el cuestionario! Muchas gracias por tu ayuda, joven investigador.

Anexo III. Cuestionario definitivo previo a corrección del centro

Hola a todas y a todos, soy Roberto Álvarez, alumno de la universidad que estuvo como maestro de prácticas de Educación Física en vuestro cole, aprendiendo de vuestras profesoras y de vosotros. Ahora tengo que hacer un trabajo, y me gustaría que fuerais mis ayudantes realizando una investigación. Vuestra ayuda consiste en leer los enunciados y contestar a las preguntas. Debéis saber que esto no es un examen, no hay ninguna respuesta incorrecta, así que tenéis que ser totalmente sinceros si queréis ayudarme. Para que veáis que no se va a poner nota, fijaos que ni siquiera se pide que pongáis vuestro nombre, de modo que no hay forma de saber quien responde.

- Contesta a las siguientes preguntas.
 1. ¿Cuántos años tienes?
 2. ¿Cuál es tu género?
 3. ¿Cuál es tu grupo de clase?
- Perfecto. A continuación vas a ver unos enunciados, en cada uno debes marcar la casilla que corresponda del 1 al 5, siendo 1 que no estás nada de acuerdo con el enunciado y el 5 que estás completamente de acuerdo. Recuerda que no es un examen, no hay respuestas incorrectas, responde con sinceridad.
 4. En las clases de Educación Física me siento muy motivado con las actividades que hacemos.
 5. En Educación Física aprendo mucho y mejoro haciendo deporte en todas las clases.
 6. Las actividades de orientación en Educación Física (creación de mapas del tesoro, carreras de orientación, búsqueda de objetos en un mapa,...) me motivan mucho.
 7. En las actividades de orientación no entiendo que me piden y no me gusta.
 8. No me gusta participar en las actividades de baile que hacemos en Educación Física.
 9. Las actividades de baile en Educación Física me motivan a bailar y participar en ellas.
 10. Las actividades de lucha con espada son muy motivadoras y me encanta participar en ellas.
 11. Las actividades de lucha con espada me parecen aburridas si no puedo golpear, ni tocar, ni rozar a la persona con la que lucho.

12. En un futuro me gustaría hacer (o seguir haciendo) deporte, además del que hago en clase de Educación Física.
- Ya queda nada para terminar, espero que estés siendo sincero hasta ahora. Con estos enunciados tienes que hacer lo mismo que has hecho antes. Recuerda, debes enumerar del 1 al 5, siendo 1 que no estás nada de acuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo. ¡Se sincero, no hay respuestas incorrectas!
13. Todos los días tengo ganas de ir al colegio.
14. Participo en las clases porque me siento muy motivado.
15. Si no tuviera Educación Física no me sentiría motivado con el resto de asignaturas.
- El último empujón, ¡ánimo! Sigue valorando del 1 al 5 los siguientes enunciados. Recuerda que 1 quiere decir que no estás nada de acuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo.
16. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con series o películas.
17. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con videojuegos como Fortnite o Minecraft.
18. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades relacionadas con videos de YouTube o TikTok, pudiendo hacer en clase retos, bailes, etc.
- ¡Genial, ya has acabado con el cuestionario! Muchas gracias por tu ayuda, joven investigador.

Anexo IV. Cuestionario definitivo

Hola a todas y a todos, soy Roberto Álvarez, alumno de la universidad que estuvo como maestro de prácticas de Educación Física en vuestro cole, aprendiendo de vuestras profesoras y de vosotros. Ahora tengo que hacer un trabajo, y me gustaría que fuerais mis ayudantes realizando una investigación. Vuestra ayuda consiste en leer los enunciados y contestar a las preguntas. Debéis saber que esto no es un examen, no hay ninguna respuesta incorrecta, así que tenéis que ser totalmente sinceros si queréis ayudarme. Para que veáis que no se va a poner nota, fijaos que ni siquiera se pide que pongáis vuestro nombre, de modo que no hay forma de saber quien responde.

- Contesta a las siguientes preguntas.
 1. ¿Cuántos años tienes?
 2. ¿Cuál es tu género?
 3. ¿Cuál es tu grupo de clase?
- Perfecto. A continuación vas a ver unos enunciados, en cada uno debes marcar la casilla que corresponda del 1 al 5, siendo 1 que no estás nada de acuerdo con el enunciado y el 5 que estás completamente de acuerdo. Recuerda que no es un examen, no hay respuestas incorrectas, responde con sinceridad.
 4. En las clases de Educación Física me siento muy motivado con las actividades que hacemos.
 5. En Educación Física aprendo mucho y mejoro haciendo deporte en todas las clases.
 6. Las actividades de orientación en Educación Física (creación de mapas del tesoro, carreras de orientación, búsqueda de objetos en un mapa,...) me motivan mucho.
 7. En las actividades de orientación no entiendo que me piden y no me gusta.
 8. No me gusta participar en las actividades de baile que hacemos en Educación Física.
 9. Las actividades de baile en Educación Física me motivan a bailar y participar en ellas.
 10. Las actividades de lucha con espada son muy motivadoras y me encanta participar en ellas.
 11. Las actividades de lucha con espada me parecen aburridas si no puedo golpear, ni tocar, ni rozar a la persona con la que lucho.

12. En un futuro me gustaría hacer (o seguir haciendo) deporte, además del que hago en clase de Educación Física.
- Ya queda nada para terminar, espero que estés siendo sincero hasta ahora. Con estos enunciados tienes que hacer lo mismo que has hecho antes. Recuerda, debes enumerar del 1 al 5, siendo 1 que no estás nada de acuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo. ¡Se sincero, no hay respuestas incorrectas!
13. Todos los días tengo ganas de ir al colegio.
14. Participo en las clases porque me siento muy motivado.
15. La asignatura de Educación Física me ayuda a interesarme por otras materias.
- El último enunciado, ¡ánimo! Valóralo del 1 al 5. Recuerda que 1 quiere decir que no estás nada de acuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo.
16. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con series o películas.
- ¡Genial, ya has acabado con el cuestionario! Muchas gracias por tu ayuda, joven investigador.

Anexo V. Ejemplo de cuestionario rellenado

No se pueden editar las respuestas

Cuestionario sobre gustos y la motivación por el colegio.

Hola a todas y a todos, soy Roberto Álvarez, alumno de la universidad que estuvo como maestro de prácticas de Educación Física en vuestro cole, aprendiendo de vuestras profesoras y de vosotros. Ahora tengo que hacer un trabajo, y me gustaría que fuerais mis ayudantes realizando una investigación. Vuestra ayuda consiste en leer los enunciados y contestar a las preguntas. Debéis saber que esto no es un examen, no hay ninguna respuesta incorrecta, así que tenéis que ser totalmente sinceros si queréis ayudarme. Para que veáis que no se va a poner nota, fijaos que ni siquiera se pide que pongáis vuestro nombre, de modo que no hay forma de saber quien responde.

***Obligatorio**

Contesta a las siguientes preguntas.

1. ¿Cuántos años tienes? *

☐ 7

☒ 8

☐ 9

☐ 10

2. ¿Cuál es tu género? *

☒ Masculino

☐ Femenino

☐ Otro:

3. ¿Cuál es tu grupo de clase? *

☐ 3ºA

☐ 3ºB

☐ 3ºC

☒ 3ºD

Perfecto. A continuación vas a ver unos enunciados, en cada uno debes marcar la casilla que corresponda del 1 al 5, siendo 1 que no estás nada de acuerdo con el enunciado y el 5 que estás completamente de acuerdo. Recuerda que no es un examen, no hay respuestas incorrectas, responde con sinceridad.

4. En las clases de Educación Física me siento muy motivado con las actividades que hacemos. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☐ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☒ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

5. En Educación Física aprendo mucho y mejoro haciendo deporte en todas las clases. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☒ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☐ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

6. Las actividades de orientación en Educación Física (creación de mapas del tesoro, carreras de orientación, búsqueda de objetos en un mapa,...) me motivan mucho. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☐ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☐ 4. De acuerdo.
- ☒ 5. Totalmente de acuerdo.

7. En las actividades de orientación no entiendo que me piden y no me gusta. *

- ☒ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☐ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☐ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

8. No me gusta participar en las actividades de baile que hacemos en Educación Física. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☐ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☒ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

9. Las actividades de baile en Educación Física me motivan a bailar y participar en ellas. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☒ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☐ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☐ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

10. Las actividades de lucha con espada son muy motivadoras y me encanta participar en ellas. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☒ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☐ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

11. Las actividades de lucha con espada me parecen aburridas si no puedo golpear, ni tocar, ni rozar a la persona con la que lucho. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☒ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☐ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

12. En un futuro me gustaría hacer (o seguir haciendo) deporte, además del que hago en clase de Educación Física. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☐ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☒ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

Ya queda nada para terminar, espero que estés siendo sincero hasta ahora. Con estos enunciados tienes que hacer lo mismo que has hecho antes. Recuerda, debes enumerar del 1 al 5, siendo 1 que no estás nada de acuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo. ¡Sé sincero, no hay respuestas incorrectas!

13. Todos los días tengo ganas de ir al colegio. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☒ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☐ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

14. Participo en las clases porque me siento muy motivado. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☐ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☒ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

15. La asignatura de Educación Física me ayuda a interesarme por otras materias. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☒ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☐ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

El último enunciado, ¡ánimo! Valóralo del 1 al 5. Recuerda que 1 quiere decir que no estás nada de acuerdo con el enunciado y 5 que estás completamente de acuerdo.

16. Me gustaría que en las clases de Educación Física aparecieran actividades que estuvieran relacionadas con series o películas. *

- ☐ 1. Nada de acuerdo.
- ☐ 2. Muy poco de acuerdo.
- ☐ 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ☒ 4. De acuerdo.
- ☐ 5. Totalmente de acuerdo.

¡Genial, ya has acabado con el cuestionario! Muchas gracias por tu ayuda, joven investigador.